XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

寒风送暖号

Vol.24

UCG

COD 幽灵

第1弹

数十载浮沉娱乐梦 微软娱乐领域成败史

第2弹

XBOX LIVE诞生之谜

LIONHEAD STUDIOS

第3弹

寓言缔造者的新起点

典藏级精华攻略集合

刺客信条Ⅳ 黑旗

蝙蝠侠阿克汉姆 起源

闪电归来 最终幻想XIII

NBA 2K14

神鬼寓言 周年纪念版

Xbox360专辑 Vol.24 DVD

光盘收录 新作影像、视频攻略、精美壁纸、最新游戏升级文件（2013年10月21日 ~ 2014年2月20日）

神偷

VOL.24 XBOX 360专辑 X360 SPECIAL

对于软饭来说，近期的一大乐事莫过于长达一周的XOne版《泰坦天降》的Beta测试。泰坦天降到底有多大的吸引力呢？从Respawn宣布接受Beta版验证码申请后，各大软饭为了求码各出奇招，甚至有人在论坛中开出高价买码，其后测试全面开放更加可以说是普天同庆。而在编辑部中，已经很久没有一个游戏能像《泰坦天降》一样能吸引一群人驻足观看并且一致叫好，就连本身没有入手Xbox One计划的同事都纷纷表达了为了本作购买主机的意愿，要知道这仅仅是一个游戏的Beta版DEMO，正式版游戏素质可想而知。

在《X360专辑》的卷首语中大谈XOne游戏可能不太合适，但需要知道X360版同样有《泰坦天降》，不过让人遗憾的是X360版的泰坦天降实际上并非由Respawn亲自担纲制作，而是交由了名为Blue Point Games的制作组负责，翻翻Blue Point Games的履历不难发现，这个制作组并没有什么可以拿出手的作品，它们此前主要是负责高清合集的外包制作，加上X360版的发售日从与Xone版同步发售的3月11日延迟到3月25日，种种迹象不禁让人担心X360版的素质……其实从《泰坦天降》身上我们不难看出，在度过次世代主机发售后的软件匮乏期后，一些真正发挥次世代魅力的大作逐渐涌现，为了让玩家获得更好的游戏体验，厂商的开发重心也逐渐往次世代主机偏移，虽然可能会有本世代的双版本，但可以预见受机能所限无可避免地只能是无法体验全部魅力的劣化版。

其实只有X360的软饭们也无需太过失望，主机更迭其实是历史的必然，而且这台服役将近9年的主机也已经很好地完成了它的历史使命，新玩家在这9年的沉淀中一定能找到自己所喜欢的游戏，老玩家也在它的陪伴下度过了足够多的美好时光，何况现在X360还不断地有新作推出，再战上一段时间绝对没有问题！

对于已经购入了新主机XOne的读者朋友们，《XOne专辑》正锐意筹备中，敬请期待！

伽蓝

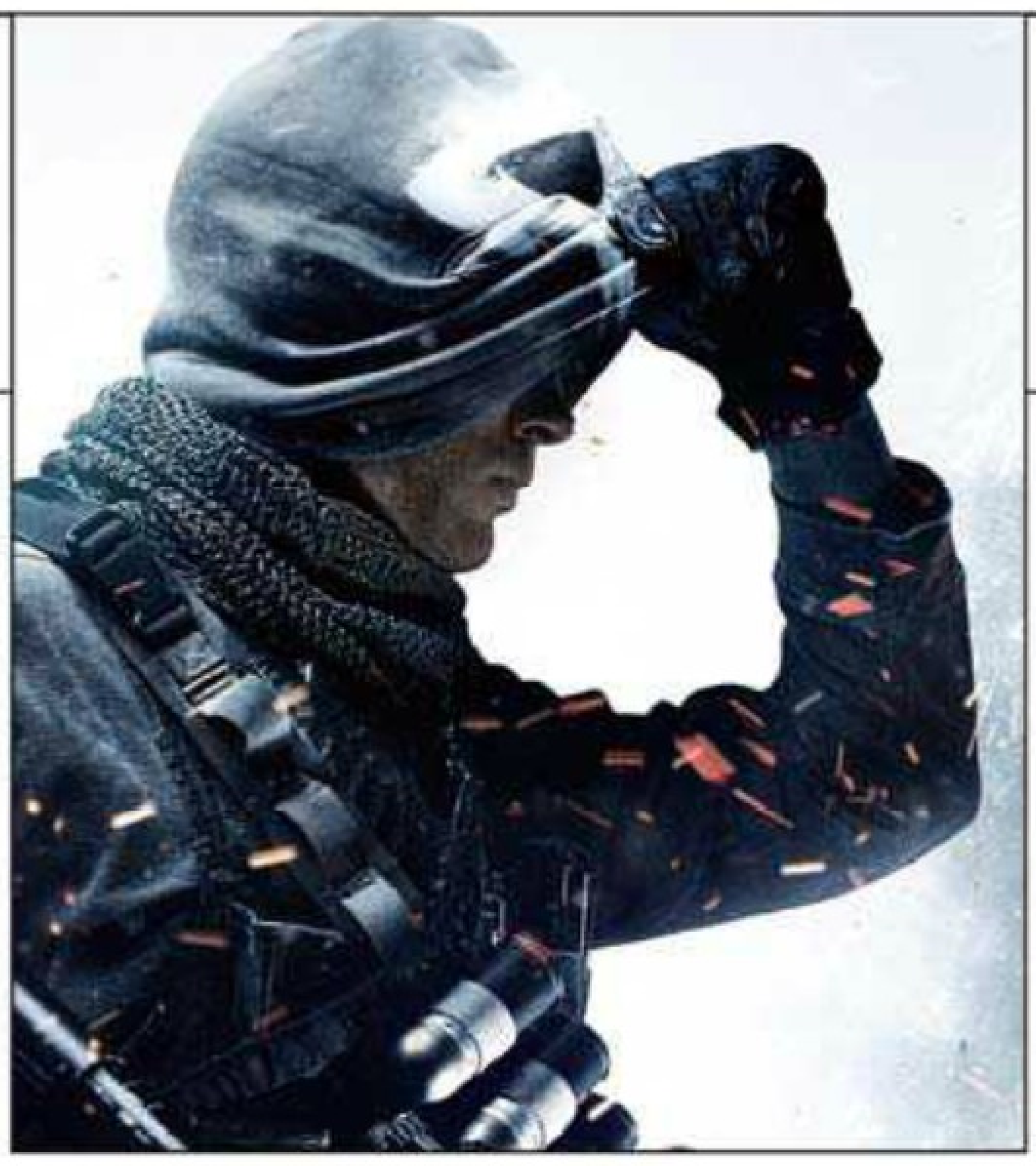
2014.2.20

Xbox360 Special DVD Vol.24

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：伽蓝
出版单位：中国华侨出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2014年2月第一版
印　　次：2014年2月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2014年2月
定　　价：35元



封面用图：COD 幽灵　封面设计：anubis

CONTENTS

卷首特集

数十载浮沉娱乐梦 2
——微软在娱乐领域的成败史

特别策划

Xbox Live的诞生 6
寓言缔造者的新起点 16

劲作前瞻

邪恶深处 23
龙之世纪 宗教审判 25

成就集中赢

3对3冰上曲棍球 32
美眉格斗 33
海绵宝宝 痞老板的复仇 34
狂野西部 神枪手 35
忍者神龟 37
Kinect 芝麻街 TV 39

典藏攻略

刺客信条Ⅳ 黑旗 45
蝙蝠侠阿克汉姆 起源 71
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ 101
神鬼寓言 周年纪念版 123
NBA 2K14 144
COD 幽灵 159

下载游戏乐园

刺客信条Ⅲ 解放HD 178
恶魔城 暗影之王 命运之镜HD 192

DLC补完计划

COD 黑暗行动 Ⅱ 207
黑道圣徒Ⅳ 218
生化奇兵 无限 222

软组织

软组织 224

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

文 周行文 编 哪尼 美编 NINA

数十载浮沉娱乐梦

——微软在娱乐领域的成败史

有人的地方就有江湖，有电脑的地方就有微软——这句老话放在2010年之前也许还算是比较中肯的。但到了今时今日，情况已经大为不同。平板电脑以突如其来的降临之势对传统PC发起了猛烈攻击，无论是笔记本电脑还是台式机的增长都开始萎缩。根据目前可以看见的情况而言，微软的统治地位因为被细化的市场而受到冲击。新兴的互联网企业和移动互联网公司以及乔布斯缔造出的苹果帝国都在蚕食着消费电子行业的蛋糕。

软件的作用在逐渐增强，而系统黏着性则在不断下降。OSX随着苹果产品市场份额的不断增加而深入人心，微软却正如他希望拯救的诺基亚一样给人一种脚步笨拙的感觉。

战略失败，转型艰难，涉足硬件市场的举步维艰，因为传统业务历史滞留问题导致的各种限制……当神话渐渐远去，反倒给大家还原了一个更真实的微软。Windows不是万能灵药，随着传统PC的衰落，哪怕是触摸版的Windows 8依然遭遇了大面积的恶评。在过去几个月里，微软的股票曾经因为各种问题而遭到屡次重挫。曾经全美最有价值的科技股如今已经折半，面对诸如苹果和Google等新兴公司的全面进攻仿佛没有还手之力。

创新为尊，用户第一的世界里，微软表现出的固步自封总是让它们失去很多市场先机，更让一些执行变得彻底失去了原有的意义。

当然，如今在这个曾经由比尔·盖茨一手缔造的帝国里，依然有很多人希望看到改变，而很多人坚信它一直在改变。

在2013年底，微软宣布了鲍尔默在微软做为CEO的工作时间只剩下几个月，随后开始了新一轮的换帅海选。

鲍尔默时代就此轰然结束，这家科技公司似乎走到了选择的十字路口。

微软，又一次被放在了聚光灯下。

在这一次的换帅行动中，微软董事会集中谈到了两个问题：

第一，比尔·盖茨是否需要考虑真正退休，而不是继续参与微软的董事会决策工作。

第二，是否要考虑打包整体卖掉娱乐事业部，尤其是Xbox业务。

这两个问题被媒体爆料后，无论业界还是用户都一片哗然。逼宫比尔·盖茨尚可以理解，但打包整体卖掉Xbox业务这件事让人们无论如何也无法释怀。毕竟这么多年来，除了“Windows的微软”和“Office的微软”之外，它还是“娱乐”的微软。一直在努力，从未真正巅峰过的微软。

虽然Windows是一个涵盖了几乎所有PC游戏的平台，却因为“最厉害的东西往往看不见”而容易被人忽视。微软的努力其实是多方面的，无论软件还是硬件，它都拥有一个想要统治地球上所有家庭客厅的梦想。这个梦想最早还有更厉害的版本——微软想要统治移动市场，也想要统治人们的所有科技生活。但最后除了工作，他在娱乐领域所占的地位最终还是靠一台游戏机才进入人们视野。

所以这个故事最终的结局还没来到，但当Xbox One几乎是以一种黑暗中篝火的姿态重新唤醒人们对电视游戏主机热情的时候，我们很多人坚信，这家公司的彼岸必然就在不远的前方。那些辉煌的娱乐梦想，组成了风帆，带着微软这艘战舰笔直向前。

史前时代

大多数家用游戏机玩家对微软的印象应该始于SEGA当时的DreamCast，也就是大家俗称的DC。那时候大家都已经在Windows缔造的电脑帝国里不能自拔，忽然听说一家牛气冲天的软件巨头要参合进游戏产业，不由得都有些心里犯嘀咕。SEGA当时在与任天堂的战争中失利，后来终于等到任天堂因为思路问题不行了，又碰到了SONY这个新进场的对手。在营销策略上其32位主机土星无法战胜SONY的PS，只能寻求新的突破，进而产生了新的硬件主机DreamCast。而当时宣布与微软合作也是因为SEGA没有属于自己的操作系统，微软则直接拿出了其当时并不算成功的Windows CE。熟悉操作系统进化史的人都知道，Windows CE是微软为掌上电脑开发的专门操作系统。对于当时已经具备了网络功能的DreamCast来说无疑是最好的选择。但日本人一贯的做派又让SEGA删减了大部分Windwos CE的功能，而只保留了差不多是阉割版l/4的一些基本功能。其实这种不太科学的搭配实际上还是有一定前瞻性的，毕竟在1998年想要让家用游戏主机搭载一个完整的操作系统还是一件挺困难的事，更重要的是当时的网络环境也不足以让游戏机拥有太多让人惊讶的网络功能。

微软帮助SEGA当然也不是出于人道主义，SEGA在美国的火爆和街机市场的强势都让微软觉得这家日本公司有一定潜力。通过类型业务合作，微软希望开拓家用游戏机的新领域，并让家用游戏机最终也成为DirectX的旗下之臣。如果有必要的话，微软还希望能够完整地收购SEGA——以当时微软的强大实力来说，如日中天的视窗操作系统几乎称霸全球，真想要收购SEGA除了需要应对反垄断问题之外几乎没有任何阻碍。

但微软低估了传统游戏机企业的固执，就像在这之前SONY曾经跟任天堂合作被坑了一笔巨额研发费用一样，微软在整件事中的作用几乎微乎其微。当时的微软拥有全球最强势的宣传平台，软件技术实力也堪称一流。但SEGA在整个DC时代跟微软的合作十分有限，最后DC计划整体失败，SEGA退出硬件市场。直到此时微软才看出日本人的排外精神到底有多强大，于是根据自己对硬件的理解推出了它们的第一代游戏主机Xbox。这大概也是历史上最沉重最巨大的游戏机，主机规格先不说，光是净重差不多四公斤就足以秒杀前前后后的诸多主机了。

作为乱入家用机市场的科技巨人，微软对娱乐产品的兴趣当然不是这么晚才开始的。这家从MS-DOS时代就开始大放异彩的公司历经了许多历史事件，虽然未能像任天堂一样收购鼎鼎大名的《俄罗斯方块》，另辟蹊径的微软却找到了一款更加大众，也更加让人容易熟悉并接受的游戏。其实不用详细说，这款游戏的名字已经呼之欲出了，它就是经久不衰，让人难以割舍的《扫雷》。

扫雷诞生于1970年代，最初是工程师们用来自娱自乐的衍生品之一。当然那个年代的电脑游戏基本上也都是这种副产物，它们通常简陋，且有着只有工程师们自己能看懂的界面。比起那个时代的游戏，如今的所谓简洁像素游戏简直像一场华丽盛宴。在扫雷的雏形出现之后，历经1980年代的改进，最终由微软两位工程师完成了如今大家所见的扫雷版本。这个版本一直沿用至今，几乎成为家喻户晓的明星游戏。从1990年Windows 3.1开始微软就在其操作系统里自带了这款游戏。一直到如今的Windows 8里仍有保留，但这次为了推广微软自己的软件商店，需要去Windows Stroe里下载。当时随Windows 3.1自带的游戏还包括纸牌和黑白棋等游戏，之前Windows 3.0时还没有加入《扫雷》。而这款游戏的横空出世终于震惊了世界，以当时电脑的图形界面水平来说，《扫雷》拥有极其精准的核心乐趣。这种乐趣横扫了全世界，号称能够让整个世界沉迷进去。这一沉迷就是二十几年，时至今日依然让人不能自拔。

▲《扫雷》是回忆，更是永恒经典。

《扫雷》的成功当然不仅仅是游戏本身的成功，更是微软主打产品Windows操作系统的成功。对于当时亟需图形操作界面来解决复杂电脑操作的市场来说，娱乐应该从简洁明了的操作开始。Windows从3.1版本开始一鸣惊人，渐渐成为征服了整个世界的操作系统。这其中靠的当然还是既能工作又能娱乐的综合功能足够强大。在随后最为著名的Windows 95中，微软终于推出了另一样其最具代表性与革命性的产品DirectX。对于现在的玩家来说，可以不知道游戏的具体多边形数量，可以不知道美工渲染用了多凶残的插件，但他们一定知道DirectX，尤其是游戏支持到什么版本。

相比《扫雷》来说，DirectX其实才是最具微软精神的产品之一。这款产品就像微软很多系列产品那样，在开发初期带着点想要挑战当时龙头Open-GL的意图。这种意图在DirectX的初代显得相当可笑。DirectX做为多媒体编程接口，初代功能十分孱弱，且问题众多。最主要的问题集中在不支持很多硬件上。这种问题即使在现在看来依然是相当致命的，所以它在前期其实饱受恶评。

在推出DirectX这套解决方案的时候，微软已经成长为让人难以直视的新贵企业，针对其新产品的批评也充满了恶意之声。但正如微软在之后许多年里所表现出来的固执和坚持一样，微软没有被这些问题所影响，坚持开发了第二代和第三代DirectX。一直到了DirectX 5.0的时候，微软的坚持似乎起到了很大的作用，厂商们开始纷纷认可这种开发套件。于是微软再接再厉，最终让DirectX几乎成为新时代多媒体套件的代名词，当初微软的竞争对手如今已不知所踪。DirectX 11.2所代表的强大画面几乎让人开始忘记电脑游戏的画面属性——在最佳形态下的画面中，人们已经快要找不到那种为了挑剔画面而频频无法投入游戏的感觉了。

▲DirectX奠定了微软在图形图像领域的基础。

DirectX的成功可以说是微软为了成为某一种标准而做出的努力之一，它因为坚持而获得了胜利，同时也为随后微软的游戏开发工作积累了大量经验。当然它也带了个不太好的头，从那之后微软认为只要是好产品或者创意，坚持下去就可以了。这种错误也带领微软走进了很多误区。

新时代

如果说《扫雷》是微软与游戏缘分起点的话，《帝国时代》则是微软游戏的高峰之一。在RTS游戏红红火火的1990年代末，各种精品和不是精品的游戏层出不穷。《红色警戒》和《命令与征服》让Westwood声名远扬，同时也引来了EA这头吃人不吐骨头的恶狼。同时代的《星际争霸》则另辟蹊径地成为了几乎贯穿整个电脑即时战略游戏历史的经典之作。做为大韩民国的国民游戏，《星际争霸》算的上是开创了一个文化。就在大家纷纷你方唱罢我登场的纷乱年代，微软不声不响地推出了《帝国时代》。事实上《帝国时代》并非由微软自主研发，而是全效工作室(Ensemble Studios)历时两年研发出的第一款游戏作品。这家公司建立于1995年，在制作出《帝国时代》的第一代之后，全效工作室寻求发行的时候被微软看中。当时正苦恼于没有在游戏领域有主打作品的微软对这款融合了RTS游戏玩法和《文明》系列游戏概念的作品大感兴趣。双方经过友好协商，由微软出资发行推广，全效工作室成为微软的第一方内容提供商。

▲《帝国时代》推出高清版后依然大受欢迎。

《帝国时代》一经出现就大受欢迎，成为几乎是当时最红火的电脑游戏之一。在随后的几年时间里，全效工作室又再接再厉推出了资料片和大名鼎鼎的《帝国时代 2》。对于 1990 年代末期的电脑游戏玩家来说，这是一款能够常驻硬盘的经典。如果按照成功等级来划分的话，甚至有人认为《帝国时代》最初的成功超过了后来火爆的《光环》。理由很简单，《帝国时代》拥有几乎当时所有的电脑游戏玩家而《光环》系列则只征服了 Xbox 系列玩家。也就是在《帝国时代》系列广受好评的同时，微软参与 DC 的计划因为日本厂商的短视和固执而破产。SEGA 的硬件规格最终非常奇怪，以至于令其在游戏战争中输掉了最后一城。微软决定放弃 SEGA 单干，由此诞生的 Xbox 横空出世。当时的同时代三台主机，PS2 号称机能最强，NGC 也自称拥有美丽的画面表现，但真的论及性能的话，Xbox 无疑拥有压倒性的实力。《忍者龙剑传》和《铁甲飞龙》等游戏的犀利画面只能在 Xbox 上有强劲表现，尤其这两款游戏最终甚至没有其他主机的移植版本。

Xbox 按照微软的思路，干脆就是一台电脑的规格配置。当时被人认为是财大气粗的微软本着赔本赚吆喝的心态，以极其低廉的价格出售 Xbox，其零售价低到了 199 美元——还给打折！面对当时不为所动的市场，微软连续降价，最终让价格停留在了让人震惊的 99 美元上。游戏主机亏本销售的历史规律在微软身上被用到了极致。迄今为止也没有哪个公司敢于像微软这样以巨亏的姿态贩卖主机。Xbox 因为拥有奔腾第三代处理器和足够让人心动的内存硬盘，最终被黑客们破解成了一台能够播放视频和使用各种模拟器的电脑主机。这种破解反倒让 Xbox 在生命周期的最后一段时间里还有一定销量。最终这台游戏机的销量是惊人的 2400 万台，这个数字足以让很多人震惊。微软的 Xbox 所有战略几乎都算不上成功，用一句很典型的话来形容大概就是"屡败屡战"。因为是第一次涉足家用游戏机市场，没有第三方合作厂商只能一家家去谈，在当时全球最大的游戏市场之一日本又被玩家彻底抵制，对游戏主机的规格和定位也没有一个明确的目标……就是这样一台混乱的游戏机，却实实在在地让微软进入了家用游戏机市场。并从开始研发 Xbox 那一天开始，微软的娱乐事业部就开始了漫长的扭亏为盈之路。

以微软的强硬和固执，在 Xbox 发售初期居然想到了亚洲人和欧美人的手掌尺寸不同，因而制作了两种不同规格的手柄，分别对应欧美地区的 Xbox 和亚洲产品。但事实证明那个巨大版本的手柄实在是太大了……大到欧美玩家也不得不通过易趣等方式购买小尺寸的手柄。这种不怎么考虑市场具体情况就做决定的例子在微软的决策历史上出现过很多次。每一次所交的学费几乎会让任何一家公司泪流满面。所幸微软在 Xbox 时代终于建立起了属于自己的传奇，《光环》系列几乎是以重新定义家用游戏机第一人称视角设计游戏的姿态降临在玩家面前。士官长的盔甲和星环等话题成为了年度最热门话题，而《光环》的前两代作品带给人们的震撼几乎无法言喻。大气磅礴的场景，充满神秘宗教感的音乐，以及瑰丽的外星景观都足以让人相信这款游戏会随着时代不断发展下去。事实证明整个《光环》系列在后来几乎成了微软最引以为豪的游戏，甚至有人说它成为了电子游戏时代的经典太空歌剧。

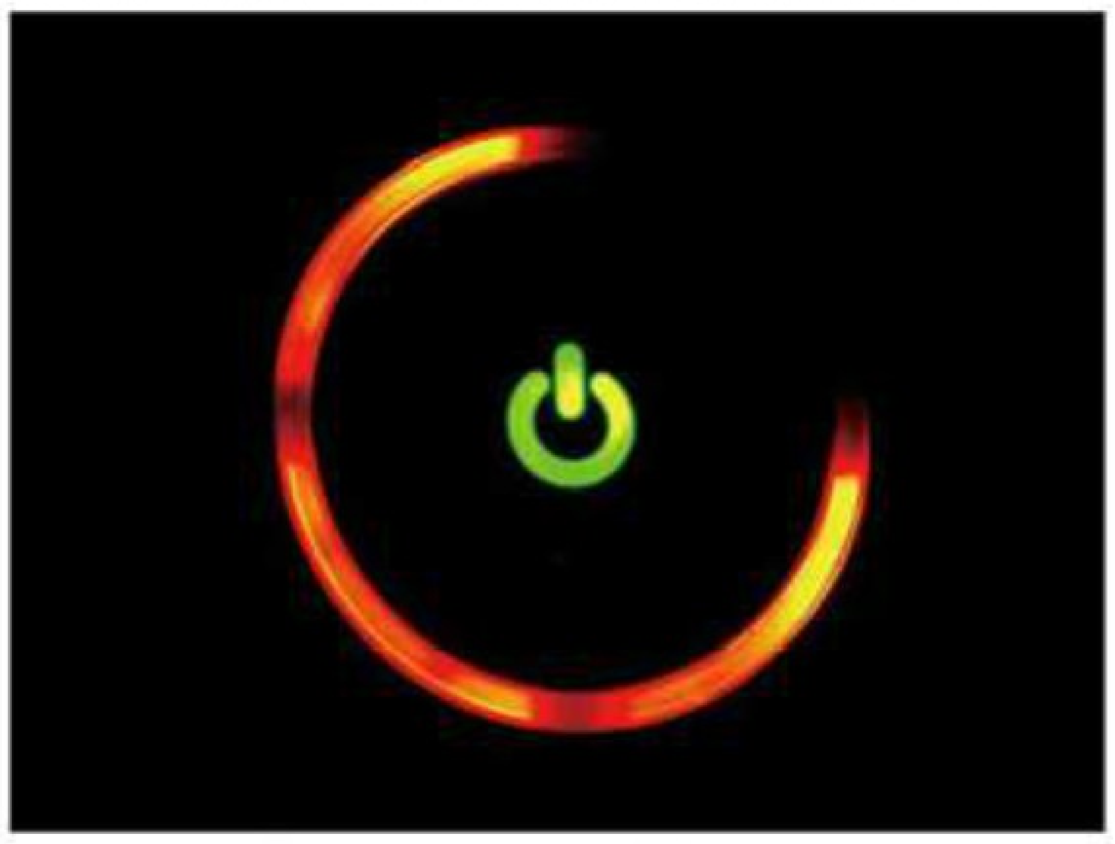
尽管 Xbox 靠着倾销般的强势姿态差不多席卷了整个世界，也让微软成功在家用游戏机舞台上站住了脚，微软却依旧没有征服全世界最大的游戏市场——以日本为首的亚洲游戏市场。而且更重要的是，微软的竞争对手 SONY 在这一次游戏主机战争中还获得了另一项主动权——它普及并赢得了 DVD 标准的战争。以 SONY 为首的 6C 联盟在这次标准战争中收获良多，而微软依旧要在游戏主机市场上寻求能够盈利的新方案。鉴于亚洲游戏的特点和欧美不同，亚洲文化所代表的细腻唯美无法由欧美厂商提供。微软在急于摆脱 PS2 全球销量阴影的时候就考虑到了发售新主机这一让整个世代游戏机都大换血的方法。为了尽早抢夺市场，微软发布了新主机 Xbox360。

以微软的目标来看，这算得上是一台成功的游戏机，而且也几乎贯彻了微软"下一代产品我们一定能赢"的理念。全球销量超过 PS3 并在网络服务方面获得了非常高评价的 Xbox360 几乎改正了上一代主机的所有缺点——不再使用类电脑的 CPU，针对内存和显存的大量优化，以及终于时尚到让全世界大部分玩家能够接受的外形。

Xbox360 还拥有几乎是当时世界上最好的游戏主机手柄，以及相当贴心的网络服务。在微软所擅长的网络服务领域，Xbox Live 几乎可以算得上家用游戏机领域最为优秀的在线服务了。

为了应付日本市场，微软花尽心思挖了几乎所有日本公司和制作人为 Xbox360 制作针对日本玩家的作品。CAVE 的弹幕游戏，超大作预算的日式 RPG《蓝龙》、《失落的奥德赛》以及《无尽未知》等作品都让人印象深刻。诸如《信赖铃音》这种作品更是让人眼前一亮。

一切似乎都很美好，微软用事实证明了这家公司的确在某些事上很努力，至少第二代产品比第一代成熟得像是忽然向前跨过了十年。然而微软似乎是太着急要占领市场了，居然还是犯下了致命的错误。这个错误就是被 Xbox360 玩家集体声讨的，鼎鼎大名的"三红"。三红原理是什么众说纷纭，根据后来的维修经验所得，应该是 CPU 和 GPU 芯片过热导致的主板弯曲，进而损坏电路。在一台游戏主机上出现这种低级错误，简直让微软的工程师们无颜面对众多玩家。要知道在上一代的 Xbox 上微软也曾经犯过光驱划伤光盘等设计问题。但这一次的三红问题实在是太严重了，如果具体一点，大概是所有最初早期的 90 纳米规格主机全部会三红这种程度。微软为了弥补这个错误不得不将三红主机的保修延长，并承诺更换新机，为此多花费了差不多五亿美元。但这种损失比起那些曾经犹豫着要不要购买主机的玩家最终流失数量而言，已经不算什么了。



▲"三红"问题曾困扰着诸多早期的X360玩家。

比较神奇的是微软在这种情况下居然将 Xbox360 变成了全世界销量最高的游戏主机之一。7600 万的销量曾经完全压倒了以蓝光为卖点的 PS3。在差不多 2008 年之后，微软的娱乐事业部终于迎来了微薄的盈利，并迅速将这种盈利继续扩大。在推广 Xbox360 的几年里，微软所做的努力几乎是所有公司都不能与之相比的。无论是重金签下披头士的歌曲推出吉他英雄系列游戏，还是要求厂商为其提供独占 DLC，甚至重金支持制作人和制作组。因此 Xbxo360 的成功也可以理解。哪怕是在微软推出 Xbox One 的今天，Xbox360 依然在销售最新的版本。

失败中成长

对于娱乐这件事，微软一直很执着。

不说曾经让人印象深刻但未曾存活太久的播放器 Zune，也不说微软曾经有过构思但最终没有付诸行动的掌机。微软在 1990 年代末，大概也就是跟 SEGA 眉来眼去的那段时间，曾经推出过让人惊讶的机器人玩具 ActiMates。ActiMates 是微软提出的一种互动概念机器人，目标是将幼教教材中的卡通玩偶代入真实生活，让它们跟小朋友互动。这种构思非常伟大，具体到产品也让人非常容易激动。想到那些卡通角色可以走进生活跟自己互动，小朋友们甚至都有些迫不及待想要拥有了。在 1997 年末，第一款 ActiMate 机器人，紫色的恐龙巴尼随着配套录像带以及软件进入市场。这是一次传统幼教行业跟软件巨子的合作，巴尼非常受家长们的欢迎。而且由于内部数据交换接口容易被破解，巴尼成为了第一款可以自由用软件编程的无线控制互动玩偶。

这种娱乐形式几乎是带领人民到了近未来的感觉，但因为合作的对象是传统媒体，它们对开发软件上的新功能兴趣缺缺。这种结果直接导致了巴尼恐龙没有后续技术支持，很快乏味的内容就让用户感到厌烦。更重要的是微软的概念的确有些超前，按照当时 90 年代电脑对外接设备的支持程度，不够友善的操作也让很多家长不得不将这种昂贵的玩具束之高阁。微软的目标总是很远大，后续服务却跟不上，导致了第二批

ActiMates 直接失败。从那之后，大概十几年的时间里，微软从未涉足过机器人领域。虽然这种失败对微软来说其实挺习惯了，但依旧算是非常惨痛的经历。

在另一个领域，微软也曾经是超越时代的前沿选手。早在谷歌和苹果提出数字客厅概念十几年前，微软就曾经想过用网络电视替代传统电视，并使之成为真正的客厅主人。按照微软自己的有利条件，Windows 桌面操作系统是它们最大的优势，微软的网络电视计划当然也是要随着这个大节奏来。事实上，每一次都是为了 Windows 而寻求解决方案，或是利用 Windows 的优势，或是为了不跟 Windows 冲突而改变。这样的方式禁锢了微软的创新。网络电视计划没有像其他公司一样直接研发一款硬件，而是考虑通过软件的形式来解决。

这样的思路和限制，导致最终的成品就是大家所熟悉的 Windows Media Center。

Windows Media Center 对于中国用户来说可能稍显陌生，但在国外，这的确是网络电视的最佳选择。不过因为微软在内容建立上没有一个详细的计划，也缺乏自己的内容发布途径。微软从 Windows Media Center 上几乎没有赚到什么钱。在最新版的 Windows 8 中，微软为了淡化 Windows Media Center 的作用地位，不再随软件附赠，而是需要专业版用户申请才能获得。从这一点上来说，微软已经承认了 WMC 这款产品确实略逊于时代。尤其是其 UI 和使用的便利程度都无法同现在的各种软硬件网络电视相比，而内容上也开始显得过时。哪怕是最新的 Xbox One，所具备的多媒体播放功能也不再基于 WMC 的技术支持。这是领先了其他公司十几年的网络公司微软，在网络电视上的成绩。

▲定位混乱是Surface的硬伤。

而距离现在最近的一款失败的产品是 Surface，微软第一次涉足计算机主机生产领域。Surface 2 已经发售的今天，再谈起这款初代产品，即使没见过的很多人应该也知道它的外形——从一代到二代，它还没有变化过。对于微软来说，Surface 从诞生之初就被寄予厚望。平板时代叩响了传统 PC 的丧钟，也让移动互联网时代兴致勃勃地到来。iPad 带来的革命性变化让微软不能坐视不理，这个最终解决方案就是 Surface。

Surface 的理念是通过高性能标准的平板设备，完成从娱乐到办公的全部功能。这也是一贯微软所秉承的理念，它希望自己能够通过一种简单的方式帮用户大包大揽所有的事。基于这种想法，Surface 的设计必须拥有平板的一切特性，然后再搭载类 Windows 的操作系统。在微软的设计概念中，华丽的大屏幕，精细的分辨率，以及各种设备的支持都是必要的。但微软忽略了平板时代最重要的一个问题，那就是用户体验。大多数用户希望用到一款非常简单，简单到了几乎用一分钟就能学会操作，然后可以顺畅使用的产品。很显然 Surface 并不是这样，尤其是 RT 版本的 Surface，它拥有寥寥无几的配套 APP 软件支持，不能使用传统 PC 上的任何软件。除了 Office 功能之外几乎一无是处。最重要的是，这样的平板电脑，零售价依然高昂，速度性能上也不怎么尽如人意。在用户使用这一环节，Surface 几乎把所有能犯的错误都犯了。

这大概是最近几年来微软最错误的一次决定，为了研发 Surface 投入的大量研发费用，发售之后的强势宣传和行销费用，以及产品不受用户欢迎之后清仓带来的成本损失。Surface 带来了差不多九个多亿美元的巨额损失，这些损失最终导致了现任 CEO 鲍尔默的黯然离职。Surface 所代表的意义不仅仅是十亿美元的损失，更重要的是它宣布了微软的平板计划几乎彻底失败，面对这一巨大而相当容易进入的市场，微软需要更多时间调整战略姿态，也等于是错过了最好的时机。在 Surface 的惨痛教训之后，微软终于开始痛定思过，考虑新的战略布局，而巨人是否能够再度崛起，很多人都拭目以待。

最好的时代

曾经有一段时间里，很多人认为传统游戏机就要消失。PC 的强势，游戏主机的更新换代速度缓慢，软件行业的萧条，以及网络游戏消费模式的不断变化。每一种时代进步带来的改变都让人觉得可能下一代主机就是最后一代主机。但家用游戏机用实际行动回答了这种猜测，体感开辟了全民运动时代，名作主机版销量占据了总销量的百分之九十，独立游戏在传统游戏机上获得了更多成功的机会……当然，还有最新的次世代游戏机发售后，玩家用最热情的方式来回应。

Xbox One 依然秉承了微软的娱乐战略方针，瞬间无缝切换的电视节目和游戏，能够通过网络观看电影和电视节目。互动娱乐的成分更多，Kinect One 的配套等等都足以让人相信，这一次微软依然很认真地在创造属于它们自己的魔力盒子。为了让玩家默认拥有功能强大的 Kinect One，微软不惜提高零售价 100 美元，以 499 美元的价格销售 Xbox One。搭载了更成熟的语音控制系统、强调多硬件互动的 Smart Glass 功能、云服务，更好的网络服务、种种细节，证明了这是一台用心的游戏主机。

也许最好的时代还没来临，也许它只是昙花一现。对于现在的时代来说，拥有一台核心娱乐的游戏主机，仍是最棒的家庭娱乐方式之一。只有这种核心娱乐才能将那些已经被分割开的功能整合起来，并提供让人沉迷不知疲倦的娱乐体验。游戏主机的复苏因为人们依旧需要这样美好的体验，而不断成功并失败的微软在竭力带给大家这些东西。

那些失败带着执着。

那些改变带着笨拙。

那些努力带着充满让人敬佩的坚韧。

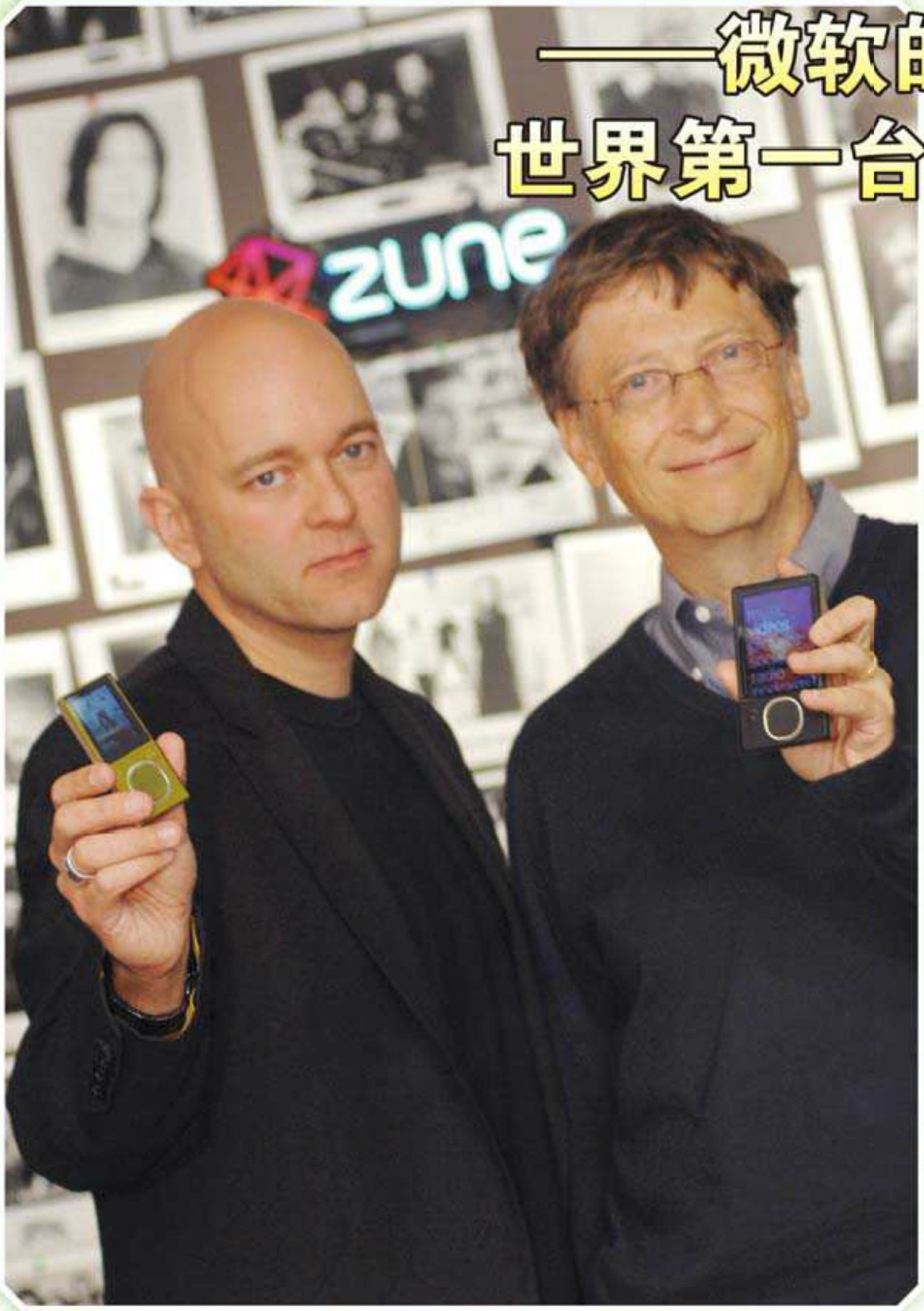
而那些美好，都是通过这些成功和失败带来。

这就是娱乐的微软，也是微软的娱乐史。

文 清国清城 编 时雨 美编 心の永恒

Xbox Live 诞生之谜

——微软的工程师们如何创造世界第一台纯宽带连接的游戏机



这是一个关于盒子的梦想。

有些科幻，又有些怀旧，这个盒子要把全世界的人们连接起来，成为一个推动未来的综合娱乐平台。这也是年轻工程师詹姆斯·艾拉德的梦想，他要用这个盒子改变世界。

这个梦想从 1980 年代初雅达利 2600 游戏机的一个电视广告开始。在这个广告里，全家人围坐在一台塑料与木制材料相间的机器旁边，玩着各种街机游戏移植版，他们欢呼着，目光里充满敬畏。这个广告用现在的眼光看简直土得掉渣，但它表达了一个被玩家普遍尊敬的宝贵理念——用游戏团结你我。

但是这台主机存在着先天的限制——它是一个没有网络功能的游戏机。要团结全世界玩家，首先要与全世界连接。所以艾拉德的梦想之盒首先要能联网。

梦想的第二部分来自 1992 年的一部小说，出自尼尔·史蒂芬森之手，当时他还只是一个籍籍无名的作家兼记者。这部小说名为《雪崩》，书中的主角白天是个送披萨的忍者，晚上是网络世界里的剑术大师，他的名字就叫“Hiro 主角”，也就是“英雄主角”的谐音。

当时网络还未成为社会文化的一部分，作者史蒂芬森想象了一个充满互动的虚拟网络世界，人们可以通过光纤访问其他人的空间。这是一个互联的世界，充满梦想的年轻计算机天才艾拉德，受到了思想上的巨大冲击。

当时艾拉德刚刚从波士顿大学毕业,《雪崩》就像是他的氧气。他看到了自己的未来构想实现的机会。童年时记忆深刻的雅达利电视广告在他脑海里回荡，两个梦想的激荡与碰撞产生了化学反应，组成了一个清晰的计划：他要先找到一份工作，在那里能够建造将梦想变成现实的盒子。

这个地方就是微软。

CHECK 1 一封邮件

在 1990 年代，微软凭借 Windows 95 和 Windows 98 走上了顶峰，全球每年销售的过亿台电脑里，四分之三安装了 Windows。在艾拉德看来，Windows 就是一面朝向未来的窗口。

微软要架构数字化世界的完整产业链，以操作系统为基础，建造整个生态体系。只要是这个生态体系里的东西，别人有的它一定要有，如果别人做得更好，它就会花钱收购。不可避免地，微软的野心从 PC 领域溢出，开始向家庭娱乐市场蔓延。

微软 Xbox Live 事业部副总裁马克·惠登（Marc Whitten）是 Xbox Live 团队最早的职员之一，Xbox 和 Xbox Live 的很多重要软件都是出自惠登之手。在参与 Xbox 之前，他也参加了微软早期对游戏行业的部署。

当年比尔·盖茨刚创办微软时，就亲自做过一些游戏，几十年来，微软陆陆续续地与游戏有过一些交集。Windows 的每一个版本都有纸牌和扫雷游戏。到了 1990 年代中期，微软开始正正经经地做大型 PC 游戏。当时大多数游戏还是基于 DOS 系统，而微软希望将所有 PC 游戏聚合到 Windows 平台。微软开始向游戏开发商们广泛发布 API 软件开发工具，游戏开发者们只需要为 Windows API 编程一次，而不是像过去那样为不同的硬件编程无数次。这些 API 最终被整合成单一的产品，由微软免费提供给 Windows 95 的用户。这是微软的特洛伊木马，以此激励开发者使用 Windows 平台，上了“贼船”之后，PC 游戏从此就处于微软的掌控之中。微软的这套系统就是 DrectX，它并不是 Windows 95 系统里惟一的特洛伊木马。

在整个 90 年代初，詹姆斯·艾拉德凭借他的天赋才能在微软内部扶摇直上，逐渐获得了最高层的重视。当 Windows 95 还在开发阶段时，艾拉德给比尔·盖茨发了一封邮件，阐述互联网的重要性。这封邮件后来在行业内传为佳话。艾拉德建议盖茨将 Windows 打造成互联网的“杀手锏”，首先要让 Windows 95 接上互联网，设计一个易用的网页浏览器，为所有用户打开一个互联网的窗口。盖茨同意了艾拉德的提案，一个网络新时代拉开了帷幕。

Win95 被认为是第一个真正意义上的现代操作系统，它将互联网带到了大众化的消费市场。而将 DirectX 与 Windows 捆绑，并搭配捆绑的互联网连接软件，促进了 PC 游戏的爆发。然后微软意识到改造游戏机的时机终于来临了。艾拉德成为游戏机项目的核心成员之一，这部主机借 DirectX 之名，定名为 Xbox。

“我相信娱乐业将变成一种软件生意，”艾拉德说，“就像商用工具市场一样……将会有人引领这个‘数字娱乐平台’，DirectX 是一个非常重要的起始点。”艾拉德认为，在娱乐领域中，游戏是一个最合适的切入点，因为它本身也是一种软件。当时它就已经提出云服务的概念，并指出从长远来看，当娱乐变成云端的软件生意，微软将自然扮演最关键的角色，因为索尼、世嘉和任天堂都欠缺这方面的实力。“娱乐的未来已经在我们的 DNA 里”他这么对比尔·盖茨说。

Xbox 的研发设计过程对微软来说是巨大的挑战。微软要向消费者以及游戏开发者证明他了解游戏，他要从零开始建立起硬件的生产和销售渠道，在家用机游戏的发展方向上投入重注。从概念设计到主机上市，微软只有两年的时间。

这是一个风险巨大的提案，在此之前微软从未有过如此具有雄心的消费电子产品。而艾拉德将风险进一步加大，他在一开始就决定了 Xbox 不会使用当时普遍的电话线拨号上网方式，Xbox 不会像 DC 和 PS2 那样有 MODEM 接口，它将只有宽带接口。它是第一台纯宽带游戏机。

CHECK 2

Xbox Online

一台随时与互联网连接的主机，这是一个很讨比尔·盖茨喜欢的主意，他知道联网对这台主机以及微软来说意味着什么。他同意了这一提案，但是仅设宽带接口是他不同意的，事实上反对者大有人在。

十几年后，曾参与 Xbox 计划的微软老员工们在谈到此事时，都指出当时关于在 Xbox 上安装宽带接口是最具争议性的一点，各方曾为此争吵了无数次。惠登说：“当时大多数家庭还是以拨号上网为主，但我们不想建造一个受约束的世界。我们要建造的这个世界需要更大的带宽，需要有稳定的网络接入。我们当时认为，只要建造这样的服务，就会非常强大。”

Xbox 的目标并不是与同时代的设备竞争，而是要与未来的设备竞争。鲜为人知的是，当时 Xbox 项目组内部启动了“橙计划（Project Orange）”，其目标是完全通过网络销售游戏，没有实体游戏光盘。这是最近几年才刚刚实现的数字化发行，至今在家用机领域都因为零售渠道的利益干涉而未能全面实现。而在当时，微软已经做好了相关准备。

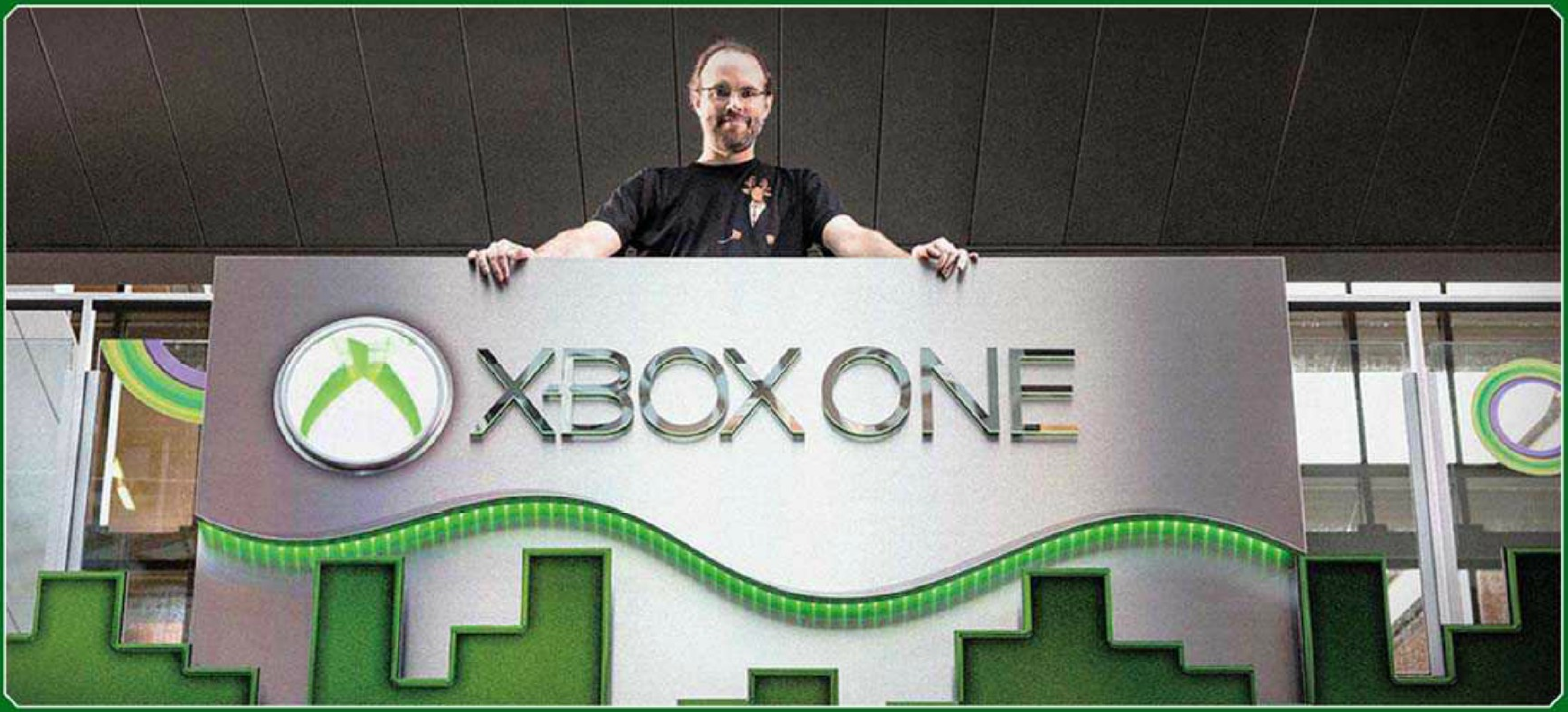
在 1999 年，宽带网络还是一种很不成熟的技术，仅仅是少数富裕家庭或者专业机构专享的服务。它在逐步发展，但速度很慢。艾拉德相信宽带的发展将会加速，到 Xbox 发售时应该能够达到广泛民用的程度。如果将目标设低一点，将会错过这个机会。

“我们想要为用户创造优异的游戏体验，这就意味着不能妥协，”艾拉德说。“我们的网络战略必须有足够的野心，才能满足画面、音效、操作和内容的需要，拨号无法满足我们的野心，无法实现在业界和玩家心中留下深刻印记的需要。”

就这样，争论持续了数月。1999 年 10 月，艾拉德与 Xbox 总经理凯姆·费罗尼（Cam Ferroni）打了个赌——如果他能在同年 12 月

之前说服盖茨采用宽带网，费罗尼就要给他 1000 美元。结果是艾拉德赌输了，费罗尼拿到了支票。但是艾拉德最终说服了盖茨，尽管晚了几个月。他再度让盖茨认识到宽带对 Xbox 的重要性，但是说服 Xbox 团队比说服盖茨更难。

2000 年 8 月，微软招募了博伊德·穆尔特勒（Boyd Multerer）担任开发经理，他负责的项目就是后来的 Xbox Live。当时它的内部称号是“Xbox Online”。



CHECK 3 内部争斗

穆尔特勒回忆起当时的情形笑道："艾拉德对我说，好吧，我们要把宽带接口放到盒子里，你去搞清楚要跟谁谈这事儿，这就是你的任务。我敢说我就是 Xbox Live 的第一人。其他人都是我招来的，我招了整个开发队伍。"

穆尔特勒把标准定得很高，从 Xbox 团队和微软其他部门拉拢过来的程序员都是最顶尖的。"非常好"是不够的，穆尔特勒需要的"非常非常好"。在两年时间里，他以最严格的标准集结了一个大约 15 人的队伍，他们就是 Xbox Live 团队最初最核心的成员。他们的计划是尽可能低调，尽量降低成本、减少需求，这样他们才可以尽可能自己控制 Xbox Live 的命运。

"我们都是各种低预算，是某种级别的孵化项目，"惠登说，"我们当时正在改变客厅游戏的思维模式，我们思考的是如何让服务凌驾于这一切之上。我们要做的是能够实践的基本工作，我们只有一个很小的团队。"

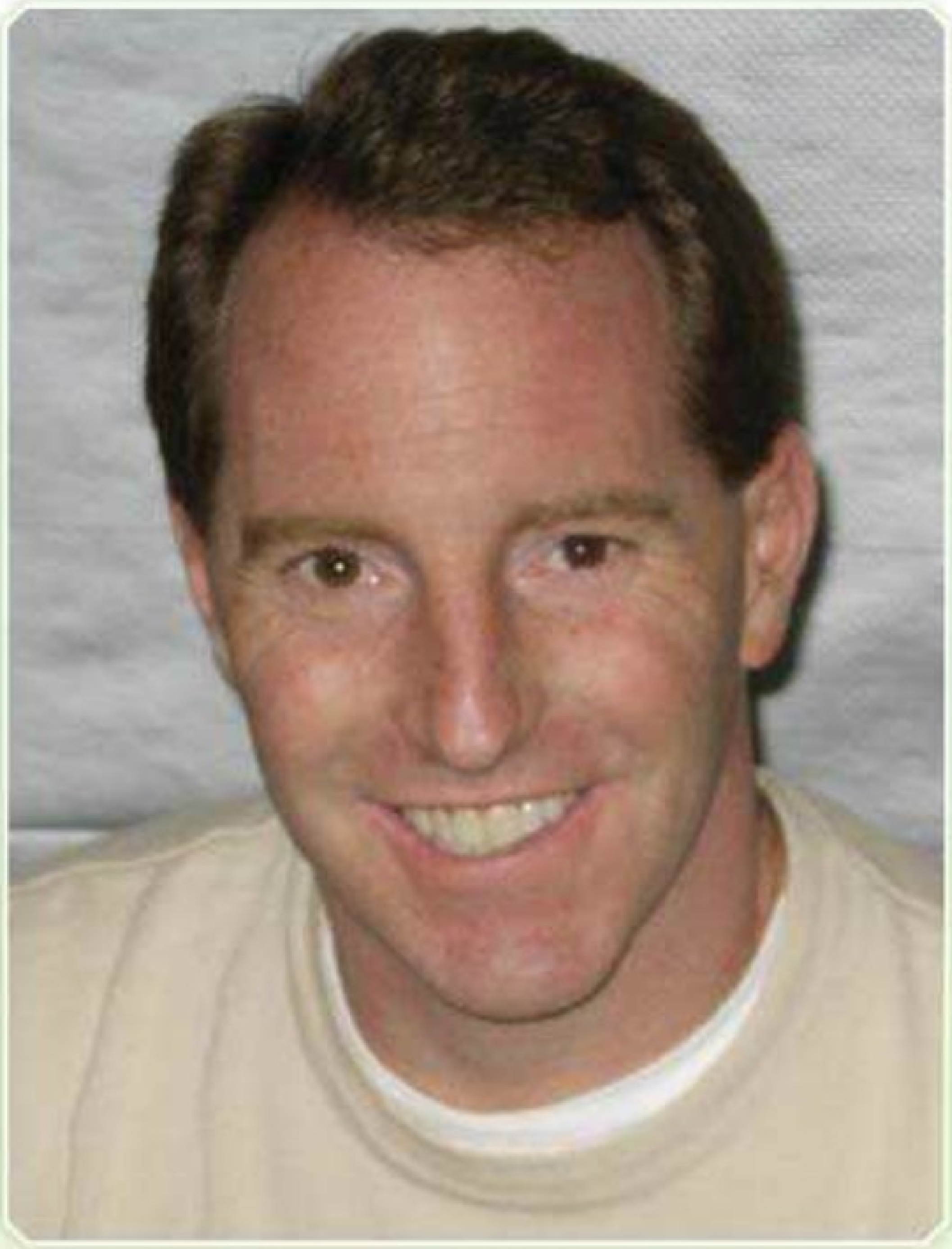
这个网络服务团队保持小规模的部分原因是避免与 Xbox 核心团队产生全面冲突，当时 Xbox 团队越来越怀疑 Live 小组正在吸走他们的资源。而微软的很多人，包括 Xbox 团队的一些人，都认为 Live 是分散精力，甚至可能是阻碍整个 Xbox 计划的绊脚石，是一个注定要失败的项目。

"当时我听到他们对 Live 项目的一个比喻，很多项目都被那么比喻，"穆尔特勒说，"他们说无论你做的是什么项目，如果是太极端的新项目，那就像养马一样。一开始，别人看到你的马会说，啊多老的一匹马，真该有人把那匹马放倒。然后那匹马继续活着，你也继续前进并做出了一些成绩。然后他们会说，哦，为什么那匹马那么受关注？我们要杀了它不能让它成为对手。然后它依然活着，又继续前进。然后人们才发现'嘿，它真能带来生意。我想把我的拖车挂在那匹马上！'我看到很多项目都经过了这样的过程。不止是微软，这就是人类的本性。"

在艾拉德的信念指引下，Xbox Live 团队将赌注压在了宽带的快速普及上。他们相信宽带很快会成为普通家庭能够享用的平民服务，它会成为一匹将 Xbox 拉往新世纪的马。于是他们拉了一些互联网服务供应商共同参与这场赌局。

迈克尔·莫特(Michael Mott)是当时 Xbox Live 商业发展部的主管，他和开发商关系部经理斯科特·汉森(Scott Henson)跑遍了美国，向各种互联网供应商做演讲，阐述 Xbox Live 的优势。莫特主要从商业层面进行讲解，而汉森主要谈技术层面。

各大宽带供应商们都对微软的提案非常感兴趣，他们能够看到未来的发展趋势，知道游戏机的宽带化将大大促进家庭的宽带需求，有助于他们加快光纤网络的建设。而且每次开会时，互联网



供应商方面总有一个喜欢游戏的工程师，会激情洋溢地游说他的上司。这些供应商们不仅对 Live 感兴趣，他们还主动提出与 Live 进行服务捆绑，为新装宽带用户提供 Xbox Live，他们甚至可以为 Xbox Live 提供专门的网络协议，确保 Live 的网络顺畅，不会受到限制。

可以说，Xbox Live 受到了所有互联网供应商的一致支持，反而在微软内部仍然有大批反对者。

CHECK 4 千年虫

世纪之交时，全世界都在充满忧虑地等待午夜钟声的敲响。人们一方面担忧传说中的世界末日，另一方面担忧所谓的千年虫会让全世界的电脑停止运转，造成全球混乱。

现在大家可能已经淡忘了"千年虫"这个名词。而在 1999 年，即便是对电脑一无所知的老人和妇孺都在谈论千年虫。其实这是只有最早期的电脑才存在的问题。在上世纪 40 年代末，由于电脑功能很原始，使用早期的 COBOL 语言编程无法计算超过两位数的日期。而这些早期的电脑还管理着一些卫星、电力系统甚至国防系统。到了 1999 年 12 月 31 日午夜，这些电脑会以为时间倒转了 100 年，回到了 1900 年，所以会完全关闭。这种担忧也不是完全没有依据的。

在很多老牌大公司以及政府机构内部，有些人专门负责管理这些老电脑，他们也在争论千年虫可能产生的严重影响。到 1999 年末，几乎所有人都认为千年虫会产生问题，而且还要考虑到世纪之交时已经没有几个程序员懂 COBOL 语言，所以也没有办法解决此问题。

当时从专业人士到街上的大爷大妈都不禁纳闷：四五十年代那时候怎么就没有目光长远的人，他们怎么就不会提醒同事们使用四位数计算日期？应该要有人意识到这些大型计算机和天气卫星终有一天会形成一个虚拟网络，控制着人类社会的方方面面。到了 2000 年，这些机器仍然需要正常工作。可事实就是，在四五十年代的人们看来，2000 年就像科幻小说一样遥远。那时跟同事提出这种问题，可能会被以为脑袋被驴踢了。而 COBOL 语言的创造者也忽略了这一点。

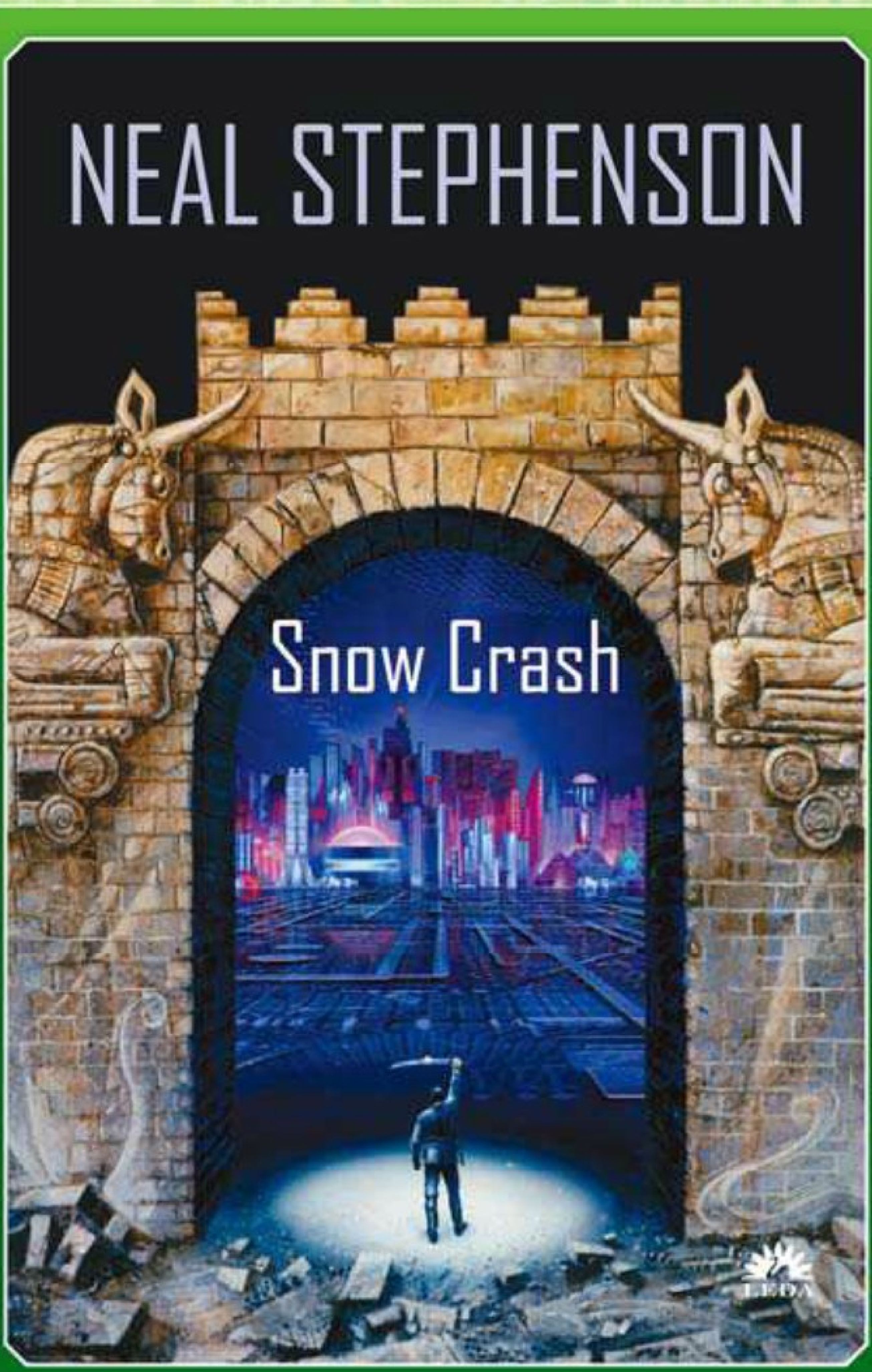
想象未来，并将其付诸实践，这需要莫大的勇气。目光远大的人不是没有，但是具体到行动环节，没有多少人会为那些遥远的、虚无缥缈的东西较真，要说服别人相信更难。这样的理想家需要有非凡的能力以及令人心悦诚服的权威性，需要清楚地看到从理想到现实的道路，并且说服人们放弃当时的主流思维，走一条新的道路。

在 1999 年，游戏产业的主流思维是"游戏机就是单独存在的"，与网络无关。因为游戏机没有键盘和鼠标，不方便输入文字，所以没有通过网络与朋友聊天的基础条件。游戏机靠的是游戏软件，而不是网络或其他软件。就算要让游戏机接上网络，要把它卖给尽可能最广泛的用户，就要用 Modem 与电话线连接。因为所有人都有电话，而只有一小部分人有宽带。

艾拉德能够多次说服比尔·盖茨，就说明他绝非常人。他的演讲有着令人由衷信服的魔力。Xbox Live 操作程序经历艾瑞克·纽斯塔特(Eric Neustadter)说："他非常善于讲故事，'这是我们要去的方向，这就是他如此重要的原因'。我永远也不会忘记第一次和他开会，他颠覆了我的思想……我知道他的很多事，却永远也看不透他。"

纽斯塔特是最早被叫去参与建设 Xbox Live"运作中心"的成员之一，那是 Xbox Live 的神经中枢，控制着覆盖全球的数据中心。在 Live 项目初期，纽斯塔特受命向艾拉德和 Xbox 团队高管讲解他的计划。他整理了自己的 PPT 幻灯片，走进会议室，对等待他的一切一无所知。

艾拉德姗姗来迟，衣服的一个袖管挂在手臂上——他因为滑雪又一次摔断了手。艾拉德是一个极限运动爱好者，在大家的记忆中，他不是摔断手就是扭断腿，或者闪了腰。纽斯塔特还记得那一次的情形，大家都在会议室里等着，然后艾拉德走了进来。纽斯塔特手上捧着笔记本，理所当然地以为要开始讲了。艾拉德是他上司的上司，这是一次非常高层的演讲，艾拉德听后会提一些问题，然后会议结束。纽斯塔特完全没想到的是，这场本来由他来说的演讲，变成了艾拉德的演讲，他插入了大量的细节，其知识层面的广度和深度让纽斯塔特大开眼界。



CHECK 5

雪崩

Xbox 会计经理瑞克·内尔（Ric Neil）也记得与艾拉德开会的情形。那一次艾拉德兴高采烈地跟 Xbox 团队说，能够在主机硬件上增加额外的内存把他高兴坏了。内尔争辩说，就算在零售版 Xbox 上增加了内存，如果他们开发用的测试机用不了这些内存那也是白搭。因为除错时无法对额外内存进行测试，那么在开发游戏时就不敢用这额外的内存，那么这部分内存就是毫无意义的。

这个尖锐的问题提出来之后，整个会议室鸦雀无声。内尔的上司满脸阴沉地盯着他。那时仿佛能听到会议室里每个人的心跳声。内尔心想："这下我完蛋了！"没想到散会后，艾拉德拍着他的肩膀说："嘿，哥们！你是惟一够胆顶我的纯爷们儿！"

"我们都很有主见……而且这些看法会受到重视，这在微软还是头一次。"内尔说。

艾拉德很乐意与整个 Xbox 团队分享他的想法。他给每个人送了一本《雪崩》，让所有人都读一遍。在这本书中有这么一个片段：主角 Hiro 与 Juanita 的对话，Hiro 向她描述在网络虚拟世界里的虚拟斗剑场面。这是艾拉德至今都能够倒背如流的一段：

Juanita 问：你在斗剑中打赢了吗？

Hiro 说：我他妈的当然赢了，我是那个世界最伟大的剑术师。

Juanita 问：那软件也是你写的？

Hiro 说：是的，没错。

"是的，我们都读过《雪崩》，"穆尔特勒笑道，"艾拉德很认真地要求大家去读。"

穆尔特勒相信，Xbox Live 大约一半的设想都是来自那本小说，而另外一半是对家用机游戏未来的现实思考。穆尔特勒说："在我看来，Xbox Live 的根源，是成为一种找朋友并且与他们一起玩游戏的方式。这意味着你要有个身份，这个超级重要。你要能够找到人，看到他们在干什么，然后邀请他们和你一起玩。"

这就是所谓的"社交层面"，虽然在那时人们还不怎么用这个词。Xbox Live 团队相信这就是将整个服务粘合起来的胶水。在 Facebook 诞生数年前，Xbox 团队已经在打造一个以全球客厅为目标的社交网络。

当 Xbox Live 上线后，艾拉德的 gamertag 就是玩家们所熟悉的"HiroProtagonist"。

CHECK 6

先锋

2001 年，高速扩张中的微软招聘了数万人。问他们在哪儿工作，他们会告诉你是在微软。但是其中有 30 多人会对你说"我为 Xbox 工作"——他们就是 Xbox 的核心团队。

汉森说："我们的文化就是独特，但我们还没有独特到要跟人说'我们要改变一切'。那完全是疯子的行为。也不适合我们的做事方式。"

Xbox 团队大部分人来自微软内部，他们知道公司需要什么。Xbox 团队不是要凭空创造出一个全新的事物，而是要用造火箭的公司制造的零部件创造出更快的火箭。而且他们已经有自己的火箭工程师——真正的火箭工程师。

Xbox Live 的首席技术经理杰夫·波普斯特（Jeff Pobst）是一名火箭物理学家，尼尔常常对他说："我是乡下的高中毕业的，能跟火箭工程师共事简直太有面子了！"杰夫会回答道："兄弟，你比我更了解 GPU 和 CPU，闭嘴吧！"不过尼尔确实由衷地钦佩杰夫，虽然平常也会因一些技术问题而争吵，但到最后他们都彼此尊敬。

"'聪明'不足以形容他们，"纽斯塔特说，"这群人比我过去共事的人聪明太多，聪明到令人恐怖的地步。"

Xbox 的老兵们都将 Xbox 以及 Xbox Live 的诞生时期称为"Xbox 的黄金时代"。

杰夫·波普斯特如今是 Hidden Path 娱乐公司的总裁，而在 Xbox Live 初期，他是"Xbox 高级技术组"的首席技术游戏经理。这个所谓的"高级技术组"是由微软内部的编程和游戏开发老将们组成，被派往第三方开发商帮助他们解决技术问题，让他们的游戏在 Xbox 上流畅运行。"加入这个组非常有趣……它有创业公司的文化。是一群激情洋溢的人。它让所有人都想做很多正确的事。"

对于一群特别的人才来说，这个大胆、充满风险，却有可能永远改变电视游戏的项目，是具有巨大诱惑的。在微软这家有着传统企业文化的公司里，这么一群人的组合注定是异类。Xbox 制作人杰夫·亨肖（Jeff Henshaw）将 Xbox 团队形容为"先锋"。

亨肖说："先锋就是一群冒险创造全新事物的人，不止是一个新产品，甚至是一种新文化或者创造产品的新哲学。而殖民者是在产品已经造出来之后，在商业模型已经建立之后跟随而来的人。他们把它做大，用完全、保守的方法将其孕育。但先锋才是技术的乐趣所在。"

CHECK7 千禧E区

“所有加入 Xbox 团队的人实际上都是做了一个大胆的决定,放弃了在微软其他地方成功的职业道路。在微软的很多地方做事更安全……大家下意识地放弃了这些角色,因为他们想做全新的东西,他们所做的事会产生巨大的影响,将游戏做到史无前例的高度更是令人非常满足。”

Xbox 的先锋团队人数不多,但也因此而行动敏捷,更重要的是他们的总部远离微软。艾拉德最早争取的重要一点就是要让 Xbox 部门远离微软雷蒙德总部,他们的办公地点在微软单独租的一个办公楼群,距离微软总部有几条街的距离,那里就是微软的“千禧园区(Millennium Campus)”。Xbox 组就在“千禧E区”。

按照地理距离来计算,千禧 E 区距离微软总部其实只有 5 分钟的车程,但是在功能划分上,这点距离并不重要。千禧 E 区里的电子邮件和电话沟通还是像微软其他办公楼一样的流程。不过这 5 分钟的车程对 Xbox 的早期成功是非常重要的,艾拉德要做的就是保证这种独立性。只有这样,在千禧 E 区里才能做出一些由微软总部不可能做出的决定。如果是在微软本部,因为组织结构的官僚化相当严重,各种高管都可以在重大项目决策中插一脚,这就增加了各种项目提案被驳回的可能,也会拖慢决策的效率。而让 Xbox 部门独立运转,就可以避免这种问题,只要是能让 Xbox Live 变得更好的东西,他们就会去做。

“当时我们有点与世隔绝,”纽斯塔特说。“这一点在后来逐渐消失了。现在我们搬到了这个金光闪闪的新办公园区,街道对面就是总部园区,我们与公司的其他部分也非常融合了,以至于能够在我的手机上登录 Xbox.com,或者能在其他地方的手机和电脑上解锁成就。我们在后来需要建立这种关系。但是当时并没有。”

千禧园区经常会被点缀上绿色的灯光(Xbox 的主题色),还有各种 Xbox 主题的装饰,使其与总部园区区分开来。它被布置得像一个游戏开发工作室,有游戏可玩,可以坐在舒适的沙发上看电视。在 2000 到 2001 年,Xbox 团队逐渐成为微软内部话题性的传奇团队。

波普斯特说:“Xbox 很酷。而在微软内部有个很酷的部门,这是以前从未有过的。”

正是因为这种话题性,微软内部越来越多的人主动申请加入 Xbox 团队。每次 Xbox 部门有新职位放出来,内部应聘者都要把门给挤破了。

“它是史上最伟大的,”惠登说,“我经常这么形容 Xbox,特别是我们的团队还很小的时候,我说它就像全世界资金最充沛的创业公司。我们有最好的人才、最大的激情,而且我们为 Xbox 的首发做了两件正确的事。”

第一件事是微软给这个项目充足的资金。第二是微软知道自己不知道怎么造主机,所以就尽量不干涉,让 Xbox 组自己去搞。

CHECK8 母体

1999 年,艾拉德和他的 Xbox 领导团队制定了 Xbox Live 的胜利法则,分别为如下几点:安全性、一致性、可靠性、简单、灵活、公平、价值。

这种网络服务必须让用户感觉是安全的,他们的信息与身份必须受到保护,服务应该自始至终可靠。还要为愿意付钱的用户提供物超所值的服务体验。Xbox Live 团队成员称这 7 大法则为“七大支柱”,2000 年夏季,亨肖把它写到了 PPT 里向微软的决策者们讲解。当时的情形亨肖记得非常清楚。那是微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫主持的会议,整个领导组都在那里,包括艾拉德、微软游戏工作室总经理艾德·弗莱斯等人。

亨肖认为这七大支柱中最主要的是“简单”,Xbox Live 必须是简单易用,所有游戏都有稳定的网络服务。Xbox Live 团队认为最糟糕、最不能接受的就是让玩家给每个游戏分别创建账号,每个游戏都要单独登录。Xbox Live 必须是由上至下一体的服务,游戏开发者们必须遵守规则。

这些原则得到了所有参与者的认同,他们提出了“要做迪士尼世界而不是科尼岛”的口号。

“迪士尼能够为他们的客户提供世界级的体验(在佛罗里达的迪士尼世界),这是因为他们的基础构造,”艾拉德说。“在地下所做的事比地上更重要。园区里几十英里的地下管道让他们能够保持环境的干净、整洁、安全,以及不同于其他主题公园的功能。因此他们才能将想要实现的愿景完完全全地呈现给他们的客户。如果你在地上看到汉堡包装纸,或者被小混混骚扰,或者停车场里秩序乱七八糟……科尼岛就是那样,让人心烦。很多家庭宁愿多存点钱去迪士尼乐园,因为他们有无与伦比的体验。”

微软的目的就是将 Xbox Live 打造成数字领域的迪士尼乐园。Xbox 团队与宽带供应商合作,对路由生产商严格把关,确保网络服务稳定可靠,确保 ISP 不会关断带宽。同时,作为全球最专业的企业服务器专家,微软亲自架设的服务器确保了服务的稳定性。微软在佛罗里达州中部找了个地方,在那里为 Xbox Live 建设了大型数据中心,那里就是 Xbox Live 的“母体”。

Xbox 团队成员们都是 PC 游戏玩家,对网络游戏体验非常熟悉,同时也深知 PC 在线游戏的各种缺陷。早期 PC 多人游戏深受各种作弊程序的困扰,寻找朋友,与朋友进行在线匹配也很困难。“我记得有段时间很迷《暗黑破坏神》,开始时玩得很起劲,然后各种网络黑客和作弊程序就开始了。”穆尔特勒说,“你会发现它的销量出现断崖式下跌,它变得没那么有趣了。大家再也不想上线玩了,因为你一上线就会被某个用作弊程序的人秒杀,抢走你的东西,然后消失无踪。这对我们是一个活生生的例子。我们意识到安全应该是首要的。”

穆尔特勒想到的解决方案是在 Xbox Live 服务器前端采用单一的安全网关。每台 Xbox 要向该网关发送加密的数据,而在这网关背后,服务器会将 Xbox 的信息请求当做普通的网页流量信息。这样他就可以建造一个相当标准的网页服务器数据库,无需给每一台服务器加密。Xbox Live 团队将会以类似于网站的方式建造有史以来最大的安全网络服务。在千禧 E 区,Live 团队在一个大房间里建设了该网络服务的测试版,里面安置了大量昂贵的设备,密密麻麻的线路让人看了头皮发麻。

CHECK 9

运作中心

2001 年 4 月，纽斯塔特刚加入 Xbox 团队时，Xbox Live 还只是一群人桌子底下的一堆电脑。

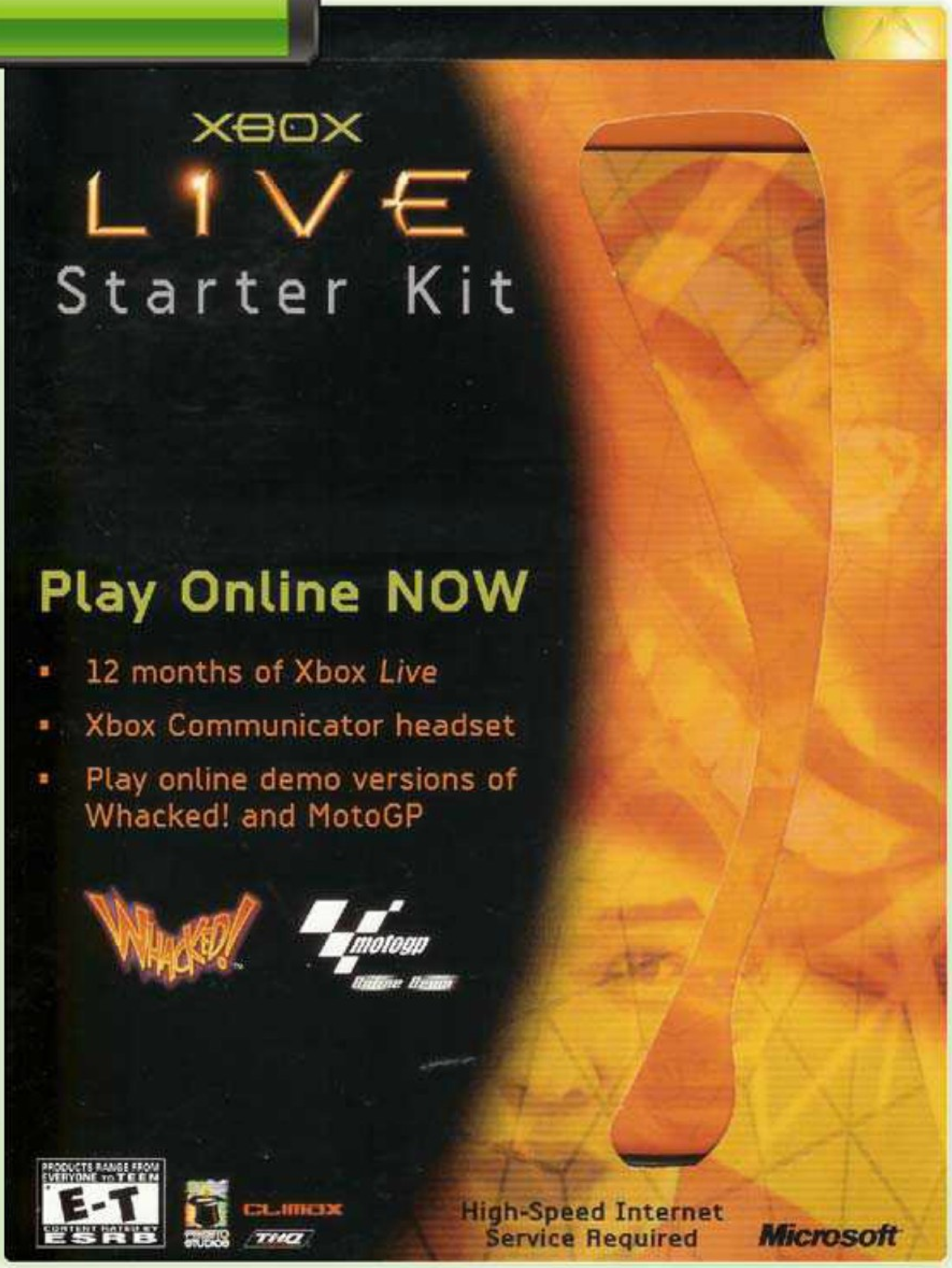
“当时连个实验室都没有，”纽斯塔特说。“有人指着一个房间对我说，这就是以后我们的实验室。但是整个团队连一台服务器都没有，也没有路由器，什么都没有。在很长一段时间里，我是惟一一个有服务器的人，也是惟一一个有网络的人，惟一一个负责网络安全的人。”

从这一堆堆零零散散的电脑，转化成一个有 300 多台服务器的网络服务，用了一年多的时间。此外还建造了一个运作中心，纽斯塔特和他的团队可以通过运作中心调查和控制 Live 服务的方方面面。通过现成的技术，以及微软的专业优势，Live 团队可以多快好省地将基础设施建起来，但是这样也造成了一个问题：他们建得太多了。

“随便挑两种服务来说，比如配对和排行榜。他们完全可以放在同一组服务器里，从容量的角度来说他们根本没有理由需要自己的硬件。但是我们没那么做，因为我们想要简化，尽可能地简化。如果配对出错，我们就只解决配对的问题，不用担心是否同时会牵连到排行榜的功能。”

今天互联网已普遍深入到生活的每个角落，300 组服务器听起来不值一提。但是在十几年前，这是有些夸张的。Xbox Live 为服务的每个方面都准备了服务器群组，不管这个功能有多小，用的人有多少。这就是艾拉德所比喻的地下管道系统，是支持 Xbox Live 七大支柱的底层结构。

穆尔特勒说：“我们用了太多服务器，其实本不需要那么多服务器，但我们都是妄想狂。我们不知道怎么建这些服务器群组，所有就给所有功能都建了群组。”



后来 Live 进行了规模重整，通过共享服务器支持不同的服务。但在早期的一段时间里，它是世界上最浪费资源的服务器中心。

千禧园区的团队正在为 Xbox Live 设计底层系统的同时，对应的游戏也在紧锣密鼓的开发中。当时在线游戏对家用机还是全新事物，游戏开发者们都缺乏经验，开发在线功能的过程注定是遍布荆棘。

“围绕好友列表实现稳定的体验就非常困难，”惠登说，“最好的例子是下载内容，我们先从一堆 API 开始，要把它做好非常困难。很多人都被逼的快要放弃了，都说没办法把它用到游戏上。有时候我们不得不回头重写应用，使其与游戏分离。”为了解决下载功能与游戏不相容的情况，微软写了一个应用叫做“Downloader.XBE”，将其置入到游戏里。在 Xbox 的早期游戏中，如果点击菜单中的“下载内容”，实际上会将主机重启然后进入下载器应用，将内容下载完毕后再重启回到游戏中。这些经验都成为后来 X360 很多功能设定的起源。

CHECK 10

上线

比赛开始两分钟后，替补的四分卫马特·哈舍贝克往前场推进，成功夺得一份，力压佩顿·曼宁的队伍。这是历史性的一刻，不过不是橄榄球的历史。这不是 2013 NFL 总决赛现场，这里是 2002 年。这是在 Xbox Live 上进行的一场橄榄球比赛。

那时曼宁与哈舍贝克天各一方，他们的身边各自围绕着一个摄制组，拍摄他们现场游玩微软《疯狂 NFL 2002》的实况。他们通过宽带网进行在线比赛，一边玩一边大声呼喊。“我们要把他包抄了！”柯尔特队头牌四分卫曼宁喝道。Xbox 会计经理詹姆斯·米勒（James Miller）说：“从那一刻起，我就知道这里绝对是充满魔力的。那些家伙完全忘记了他们是做一个媒体活动，忘记了他们隔着几千英里，就像和身边的朋友一样边玩边聊。这是我第一次真正看到跨国游戏的实际运作。”

Xbox Live 的这一场网络虚拟比赛，精确预测了 11 年后的赛事。2013 年，哈舍贝克在西雅图主场打败了四分卫巨星曼宁。

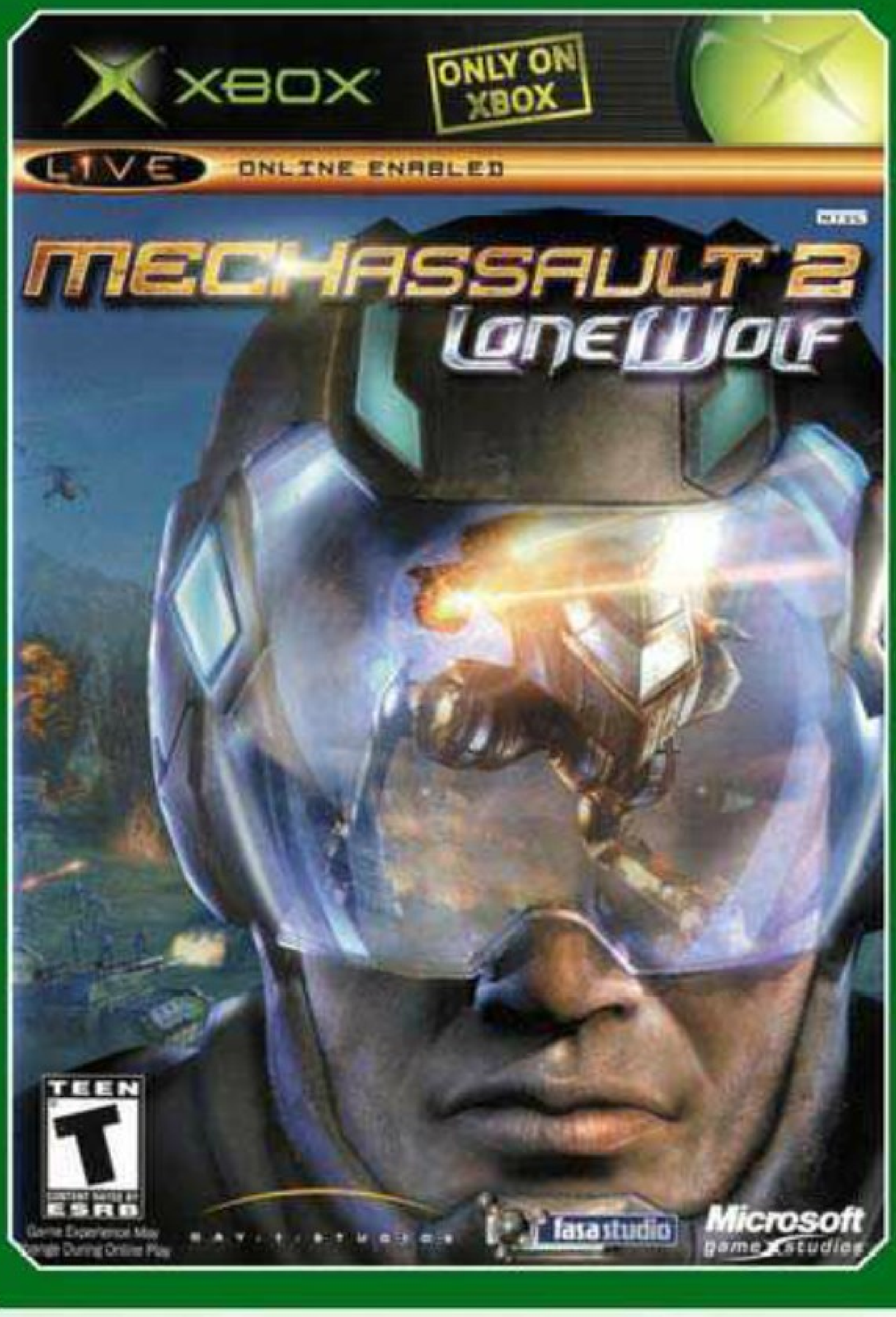
到 2002 年春季，Xbox Live 已经准备好进行街头测试。Xbox 在 2001 年假期已经上市，Xbox 团队也已经把 Live 的 beta 工具包发给游戏开发者们，最初是微软第一方，很快也涵盖了第三方。首批发布的 Live 工具包有几千套，每个工具包都有一套耳麦，还有一款游戏——Midway 公司的遥控赛车游戏《Revolt》，已经根据 Xbox Live 的功能修改为网络版。“《Revolt》是证明我们这款游戏的完美之作，”汉森说，“8 名玩家、多人游戏、语音一应俱全。”开发团队需要一款简单的游戏随着 Live 一起发布，那样刚接触网络的玩家才会更容易上手。

“2002 年 4 月的一天晚上，我记得非常清楚，”汉森说，“我们有日本的团队，欧洲的团队，还有美国的团队，大家在同时玩赛车游戏，大家选着汽车，谈笑风生，我们玩了好几个小时，根本停不下来。”

“我们终于完成了，我们非常兴奋，因为我们知道，在那之前没人见过这个。我们从未展示过。E3 还没到。但我们知道它将让世人疯狂，我们将把世界点燃。”

到 9 月份，更多人拿到了工具包，包括数量有限的封测参与者，还有一些朋友的朋友。beta 工具包的发布数量达到了 1.5 万套。

在封测的时候，艾拉德的“HiroProtagonist” gamertag 出现频率很高，一般都是与 Xbox 团队成员们对打。一天晚上，在玩《Revolt》的时候，他听到一个女人在笑。这女人的声音很陌生，艾拉德就问是谁在和他打游戏，那女人回答说她没在打游戏，她只是在和其他车手们聊天，在打游戏的是她儿子。“当时我才意识到……操，我们这是在外网不是内网！”艾拉德说。“我问她在哪儿，她说在加州德尔马尔市。我们已经连续打了 5 个小时了！”



艾拉德感觉到他的理想成真了，他的目的就是要通过一台联网的设备，以游戏为中心将一个家庭聚集在一起。只用了两年时间，他就造就了梦想的盒子。“真是完美无缺、充满魔力。”艾拉德说，“我在和一个 40 多岁从来不玩游戏的女人聊天，她和 15 岁大的儿子一起坐在沙发上，和全世界的人聊了一整天，而她的儿子正为分数排名努力冲刺。这就是那个雅达利广告。我们成功了。真牛逼！”

2002 年 11 月 14 日，微软在好莱坞举办了 Xbox Live 首发纪念活动。活动现场星光熠熠，包括有萨缪尔·杰克逊、小弗雷迪·普林兹等明星助阵，他们在现场玩《NBA 2K3》的线上模式。对于微软的大部分经理人和 Xbox 团队的人来说，这种场面都是他们不多见的，因为微软的产品很少办这种明星云集的首发活动。

第二天，雷蒙德的千禧 E 区里也举办了庆祝活动，地点就在员工食堂里。穆尔特勒被叫回到运作中心，因为出了一些技术问题。穆尔特勒调查后发现是报错软件出了一个 BUG，数值没问题。更棒的是，他们打破了所有预期目标。

“我记得服务开启的时候就在现场，”惠登说。“那时就坐在运作中心，看着加入 Live 的用户数量不断增加。没有比那更过瘾的事了。”

在食堂里，莫特、费罗尼和艾拉德各自拿着一个手柄，在 Xbox Live 首发游戏《MechAssault》里杀得热火朝天，同时等待着 Live 首批注册用户的加入。当首位玩家加入时，Xbox Live 的创造者们已经等在那里集体向他打招呼。

与此同时，汉森的团队正在洛杉矶焦急地等待雷蒙德发来的报告。“第一天我们能想到的每一个数字都被彻底打破了。”汉森说。

Xbox Live 终于上线了，一切与预想的一样顺利。下面他们需要做的是两件事：一款能推动玩家使用 Xbox Live 的王牌大作，以及一家能为其成功提供保障的合作伙伴。

CHECK 11

麦登的诅咒

在游戏业界存在着不少未解之谜，比如关于麦登的诅咒。“《麦登 NFL》系列”是美国的头牌体育游戏系列，过去十几年来，每一款新作的封面上都有当红的橄榄球巨星作为代言人。能够登上《麦登 NFL》的封面也曾被球星们视为荣耀，但那只是曾经。后来，这成为一种诅咒。

从 1999 年起，几乎每一位登上《麦登》封面的球星都无一例外地遇上血光之灾，有些只是轻伤，有些是危及到职业生涯的重伤。连续十几年的巧合，让“麦登的诅咒”成为橄榄球与游戏业界里的著名传说。

所谓的“麦登诅咒”就像球王贝利的预言一样，虽然没有科学根据，但是因为屡试不爽，因而被传得越来越玄乎。EA 曾蝉联十几年的“全球第一游戏软件商”头衔，所以很容易树大招风，稍有负面消息就被无限放大。更有人专门从 EA 的倒霉事儿中总结出规律。在“麦登诅咒”之外，还有所谓的“EA 诅咒”。

1999 年 9 月，世嘉在美国推出了 DC，获得媒体与软件商的一致好评。它本被视为技术突破，结果几乎把世嘉拖到破产境地，并从此退出主机市场。

1993 年 10 月 4 日，EA 创始人崔普·霍金斯推出了 3DO 主机。它是最早打出多媒体旗号的游戏机，当时也成为各界关注的焦点。但它也成为家用机史上最著名的烈士之一。

这两个案例跟 EA 有何关联？为何 EA 会被认为是两部主机衰败的罪魁祸首之一？

作为史上最大、最具影响力的游戏发行商之一，EA 成立 30 多年来引来了各种诅咒。EA 自身的运气也随着行业的变迁而浮浮沉沉。在 3DO 时代，EA 因为崔普·霍金斯的关系而全力支持，为之打造了《极品飞车》等大作，是当时 3DO 最重要的盟友之一。但是当 3DO 出现不利的苗头，EA 的墙头草本性也更快地显露了出来。于是 EA 的所有游戏变成了全平台。而这个重要盟友的异动无疑会对其他合作方传递出不良信号，成为其他盟友纷纷叛逃的诱因。在 DC 时代，世嘉也遭到了同样的命运。

尽管多变的 EA 令人心存芥蒂，但是要在主机大战中生存下来，这是一个不得不拉拢的盟友。Xbox Live 团队知道，必须让 EA 支持 Live，否则 Live 必败无疑。但问题是 EA 有自己的服务器，玩家已经可以通过 EA 的服务器免费在线玩《麦登》。EA 绝不愿意自己的用户跑到别人的网络平台上。

“要建立一个网上社区，让玩家在里面找朋友玩游戏，这需要一个单独的账号，不用每个游戏都另开账号。”穆尔特勒说。但游戏开发商有自己的顾虑，不止是 EA，在 Live 团队与其他第三方谈判时，经常会遭到这样的质问：“慢着！你是说我不能实际拥有自己的客户？你是说我的客户会变成在你手里？这我可不干！”

在微软这样一个巨型帝国里打造一个新产品，Xbox 团队发现自己不得不面对微软的顽疾：傲慢。在 PC 软件市场，微软会吞噬

当微软的傲慢形象与 Xbox Live 统一管理用户的事实结合，第三方感到了彻骨的寒意，仿佛看到了微软将整个业界吞掉的野心。

“游戏市场是一个由大作驱动的行业，其运作方式完全不同，”亨肖说。“这里到处都是独占协议。这里有各种为平台争取独占系列的商业交易。这里有围绕平台厂商的千丝万缕的信任关系。我们很早就意识到这是一个我们没玩过的商业游戏，我们需要帮助。”

一切不属于他的产品。微软是规则的制定者，所有人都要按照他的规则行事。而在游戏领域，微软没有傲慢的资格。

Xbox 的解决方案就是由劳拉·弗莱尔（Laura Fryer）率领的“高级技术组（ATG）”。ATG 里面的“技术游戏经理”既是工程师又是销售员，他们与游戏开发商和发行商密切合作，为正确的游戏寻找正确的解决方案。合同签署、合作关系建立之后，ATG 的软件开发高手们就开始行动了，他们要确保为 Xbox 开发的游戏完美运作。

“这个 ATG 组，我敢发誓，这是一个真正的全明星编程团队，在各方面都是顶级的，”波普斯特说。“Xbox 部门大部分人都是来自微软内部，而 ATG 则是为了游戏而来到微软的那一部分顶尖人群。他们能更好地反映消费者的心声，并告诉开发商我们想要做什么。”

CHECK 12

破冰

当模特与汉森向宽带网络供应商推销 Live 时，山姆·查其安（Sam Charchian）等技术游戏经理也在向第三方游戏开发商们游说。但这些开发商的反响远远没有 ISP 们那么热烈。

“特别是 Epic，我记得走进他们的办公室时，他们基本上都在嘲笑我们。”查其安说。

当时 Epic 已经与 Id Software 和 Valve 共同组成了 FPS 游戏的铁三角，Epic 的《虚幻竞技场》是 PC 上最流行的网战 FPS 之一，而几乎所有玩《虚幻竞技场》的玩家都是通过拨号上网。当时 Epic 认为 Xbox Live 毫无存在的必要，因为玩家已经可以免费在线玩《虚幻竞技场》，为何还要花钱再买一台 Xbox，而且还要再每月额外支付一笔 Xbox Live 的服务费？

“我记得当时会议室里不断回荡着这样的话‘这是我这辈子听过最傻逼的事！’”查其安说。

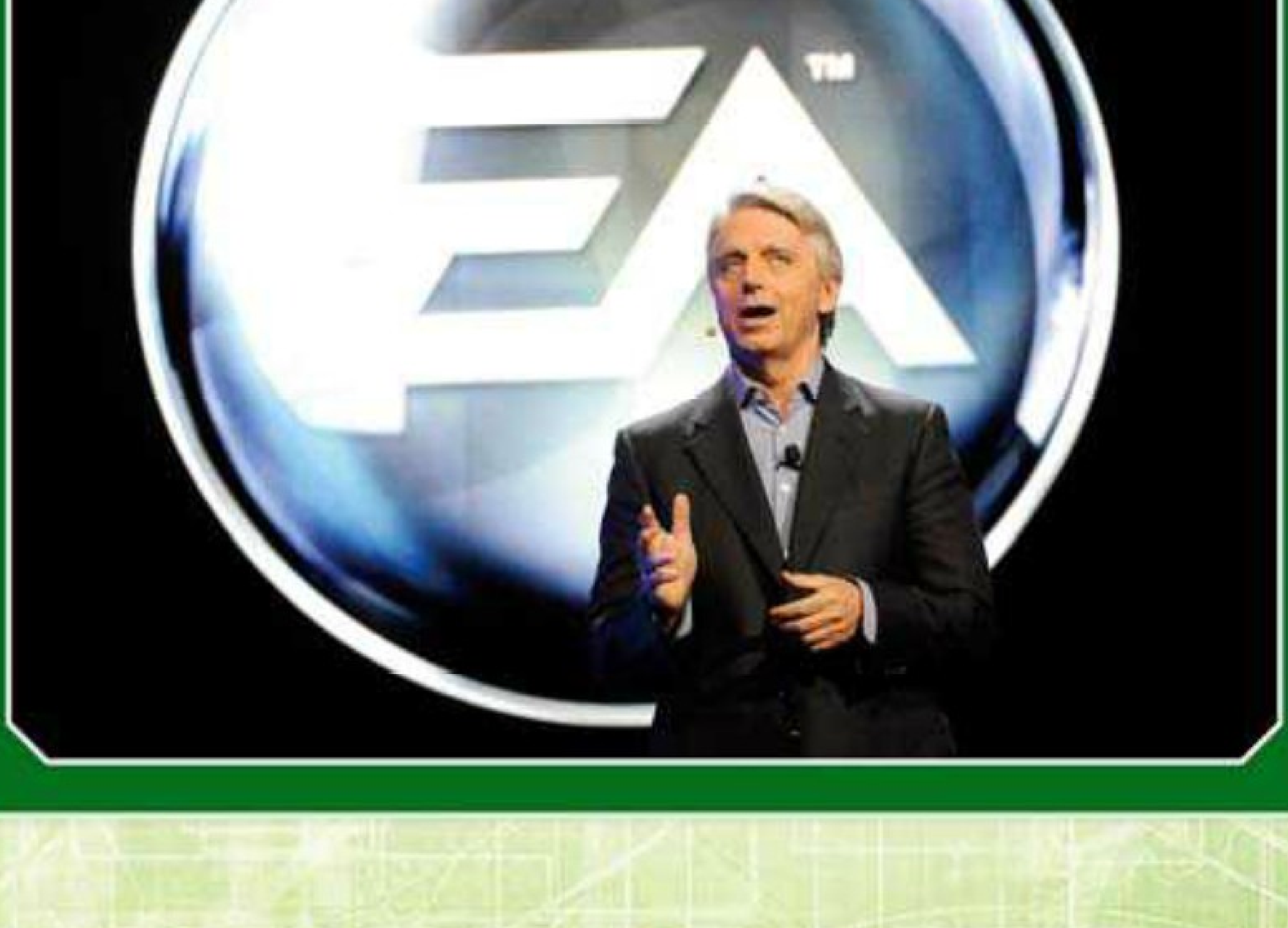
但是在 Xbox Live 团队的努力下，Epic 以及其他报同样怀疑态度的公司最终陆续加盟。《虚幻竞技场》甚至成为 2002 年 Xbox Live 的首发游戏之一。但 EA 又是另一种情况。因为 EA 不像其他开发商一样只要考虑一两款游戏，EA 要考虑的是整个游戏生态体系的变化。这是关于网络服务未来控制权的问题。

微软和 EA 之间陷入了僵局。EA 的问题似乎是不可调和的，微软方面也开始有些动摇。一些高管提出向 EA 妥协，而罗比·巴赫和艾拉德坚决不让步。Live 将会是一个统一的生态系统，EA 决不能搞特例，要么加盟，要么滚蛋。

“这是典型的两个巨人之间的对话，”莫特说。“EA 知道他们的内容能推动平台，他们想从中索取价值。我们只能一来一回地进行拉锯战。”

EA 与微软之间的会议开了几个月，在此之前 Xbox Live 已经顺利上线。最后在 2002 年冬季，微软与 EA 的关系终于破冰。

当时 EA 因为不满意 Xbox Live 的统一政策，因此决定支持采取开放姿态的 PS2。而且 PS2 的硬件销量无可匹敌，EA 认为他的网络战略可以脱离 Xbox Live。但是 PS2 的网络服务上线之后，玩家的反响非常平淡，EA 在 PS2 上提供的网络服务人气低迷。因为 PS2 没有 Xbox Live 那样完美的基础架构，而且并非真正的宽带网络服务，用户体验非常糟糕。而 Xbox Live 虽然要求多多，但是网络稳定、体验卓越，核心玩家们不介意多花点钱享受最棒的在线游戏。Xbox Live 就像艾拉德预想的一样风生水起。



另一方面，微软自己的“《狂热》系列”体育游戏步履维艰。《疯狂 NFL》半卖半送出货了 200 万套，而在线玩家数量只有 7000 人。体育游戏玩家们还是宁愿玩单机的《麦登 NFL》。微软与 EA 发现他们都需要彼此。他们必须合作。

罗比·巴赫与当时的 EA 首席执行官约翰·里奇蒂耶罗（John Riccitiello）约定会面，最终敲定了合作协议。那一天巴赫就像凯旋而归的英雄一样回到千禧 E 区。EA 已经同意将其全部体育游戏带到 Xbox Live，并且遵照微软的规则。微软也作出了让步，停掉了“《狂热》体育系列”，为 EA 减少了一个竞争对手。这是微软很愿意作出的一个小小牺牲——实际上“狂热”系列本来就是为了填补 EA Sports 的空缺而打造的游戏系列，现在既然 EA 已经回归，“《狂热》系列”也失去了存在的必要。

第二年，在 E3 展前发布会上，微软将 EA 加盟的消息作为压轴戏，巴赫与 EA 全球工作室总裁唐·马特里克（Don Mattrick）亲切握手。隐居多年的拳王阿里都被请上舞台助威。两家公司高层向全世界鞠了深深一躬，宣告了一个在线游戏新时代的到来。

合作关系敲定之后，Xbox 的工程师们开始于 EA 的产品组不停开会，开始了漫长而枯燥的服务融合工作，将 EA 的网络服务与 Xbox Live 融合。Xbox 会计经理詹姆斯·米勒说：“可以说我们的关系一开始很紧张，但是所有人真的都是尽心尽力寻找解决方案。每次会议后大家都能一起去吃晚餐。“

艾拉德曾经将与 EA 的这一段往事形容为 Xbox Live 历史上的“减速带”，过了这个减速带之后，莫特说：“再也没有什么可以阻挡我们了。”

CHECK 13 光环蓝图

2001 年 Xbox 上市时，其杀手锏《光环》同步上市。这是微软征服核心玩家的重要开始，微软游戏工作室由此杀入 3A 级超大作领域。与艾拉德一样，Bungie 的创始人也希望促进家用机网络游戏的的进化。他们要创造全世界最棒的在线游戏体验。实际上，位于芝加哥的 Bungie 之所以愿意卖给微软，也是为其描绘的美丽网络蓝图所吸引。在 Xbox Live 规划阶段，Bungie 就已经从许多细节上参与了它的功能设计，它对 Xbox Live 的影响比微软的其他任何游戏开发团队都要大。

《光环 战斗进化》从一开始就是为多人模式设计的。创始人杰森·琼斯（Jason Jones）和原开发团队着迷于《雷神之锤》、《部落》等游戏，因而想要开发一款类似的在线多人 FPS。但是在游戏开发过程中，多人部分逐渐被淡化，《光环》团队变得越来越重视单人游戏部分，围绕士官长的故事、太空歌剧般的游戏氛围，成为他们更加着迷的地方。尽管如此，多人游戏依然是 Bungie 的心头好，他们将多人部分的计划留给了续作。

“直到项目的最后阶段，我们才决定将多人部分的功能放在系统联机上，”Bungie 的克里斯·布切尔（Chris Butcher）说。在 Xbox Live 上线之前，有一些制作了多人模式的游戏只能通过将几台 Xbox 连接成局域网的方式进行，《光环》就是其中之一。Bungie 只用了几个星期就完成了这个联机模式，让一些有条件进行联机的玩家先行感受了未来 Xbox Live 的乐趣。

2002 年 11 月 Xbox Live 上线后，Bungie 已经在制作《光环 2》。Live 的注册会员数量节节攀升，成为 Xbox 业务的最大亮点。但是 Xbox Live 还缺乏自己的杀手锏。据查其安透露，当时微软内部曾提议将《光环》的源代码交给第三方团队，由他们制作一个网络版作为 Xbox Live 的首发游戏。但 Bungie 坚决反对。《光环》是他们的孩子，绝不会交给他人抚养。Bungie 更不会从《光环 2》项目组抽调人手去做一个只增加网络内容的新版本。Bungie 虽然卖掉了公司，却没有卖掉灵魂。Bungie 坚持《光环》只能由他自己做，他们要确保《光环》的品质形象。

当时羽翼未丰的育碧，也为 Xbox Live 做出了重大贡献。育碧开发的《分裂细胞 明日潘多拉》是 Xbox Live 上最早获得成功的游戏之一。

“当时育碧很小。他们只是一家渴望成功的小型游戏开发商。”穆尔特勒说。“所以他们想要支持 Live……而我们也等待第三方真正用心做 Live 游戏。这就诞生了《分裂细胞 明日潘多拉》。与快节奏的射击游戏不同，它的节奏很慢，很适合新手掌握在线游戏的特性。而且不用太担心延迟……它可以说是早期的完美匹配之作。育碧把赌注压在我们身上，并因此获得了丰厚的回报。”

与此同时，《光环 2》团队还在为 Xbox Live 的能力而犹豫。Bungie 创始人杰森·琼斯、布切尔以及多人模式首席设计师马克斯·霍伯曼（Max Hoberman）一直制订了“《光环》系列”今后的总体发展蓝图，包括《光环 2》之后十几年的系列计划。霍伯曼负责写提案，他们三人一起穿过停车场，到千禧 E 区做提案说明。

“当时的那份文件，可以说是囊括了今后所有系列作的计划，包括《光环 2》、《光环 3》、《光环 致远星》以及其他尚未开发的游戏，”布切尔说。“马克斯向微软讲述的实际上是终极的《光环》多人游戏体验，将无数功能特性囊括到了一款游戏里。”

霍伯曼记得当时琼斯让他和布切尔做所有的演讲工作，他们阐明了雄心勃勃的目标，微软方面的代表不断满意地点头。他们表示将全力配合 Bungie 的需要，只要 Bungie 清楚地知道自己需要什么。

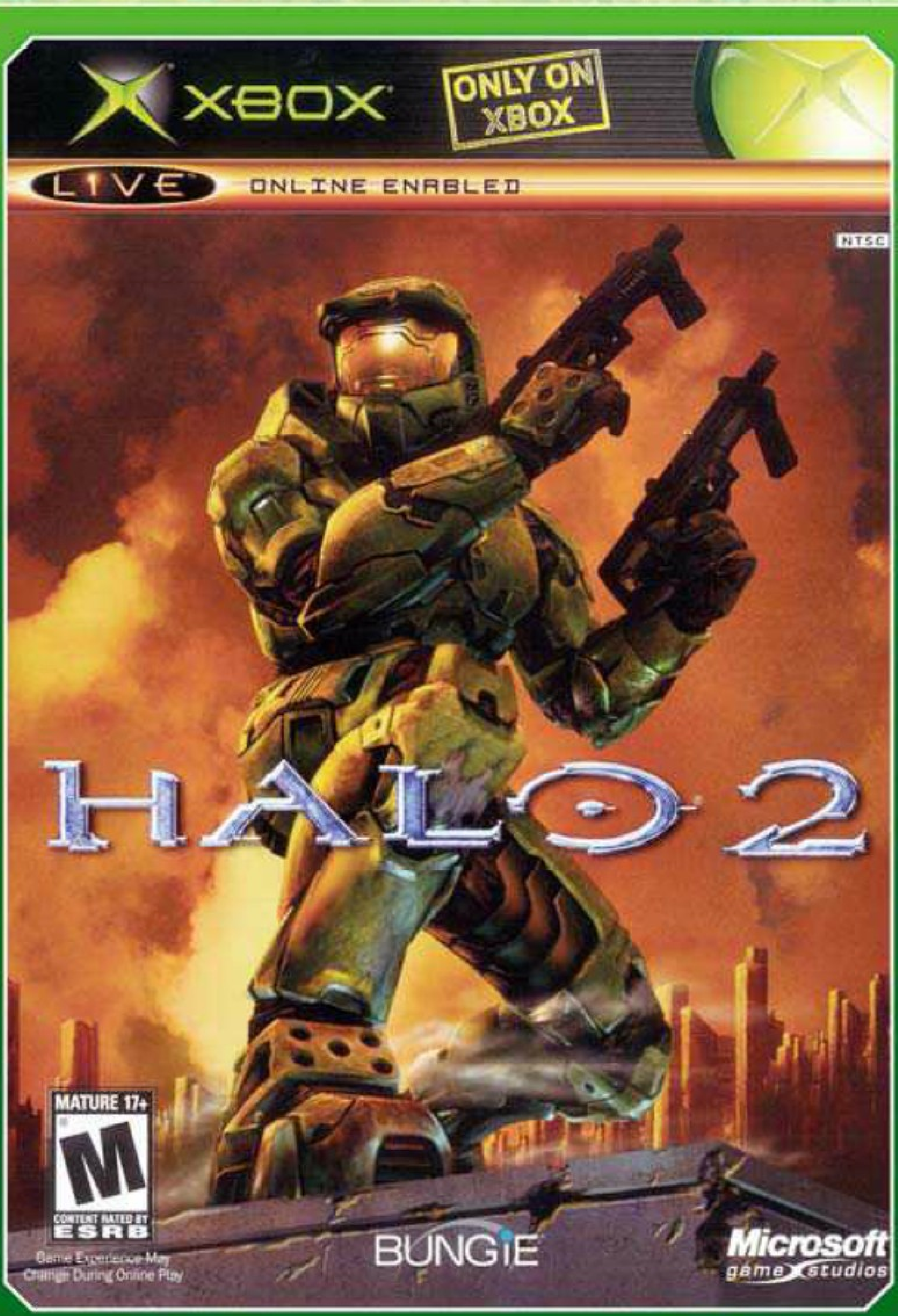
Bungie 需要的包括完美的配对功能、访问好友列表、战队、游戏内发消息、团队聊天、争议调解等，有很多功能是 Xbox Live 工程师们都还没有想到的。Bungie 完善的多人功能设计让千禧 E 区里的工程师们大开眼界，有人听后豁然开朗，也有人听后惊慌失措。霍伯曼的《光环 2》计划无疑是才华横溢的，但这些需要 Live 团队的技术配合。要让《光环 2》依照计划实现，他们要完全重新思考 Xbox Live 的发展蓝图。

CHECK 14 突破临界点

查其安在微软扮演着 Bungie 代表的角色，他的工作就是对 Bungie 的需要与 Xbox Live 能够提供的功能进行平衡。在大多数时候，Bungie 的需要都得到了优先满足。

Xbox 工程师们做了一份计划功能列表，写出了要符合 Bungie 的《光环 2》计划可能要放弃的一些功能，这份列表总结出了一长串的内容。电子邮件中的讨论变成了争吵，并逐渐演变成战争。查其安把布切尔、霍伯曼和 Xbox 工程师们叫到一起商量对策，Bungie 的雄心壮志让 Xbox 工程师们受到了感染。

“《光环》组的家伙们会描述一个非常引人入胜的情形，然后说如果要在 Live 上实现会有多牛。”查其安说。“这类会议开了快有 10 次。每一次 Xbox Live 团队都依从了



Bungie 的要求。”

霍伯曼说，Bungie 对《光环 2》的计划不仅对《光环 2》本身有益，对其后所有的游戏都将产生示范效应。Bungie 制造的不止是一款游戏，它将促进整个平台的完善。Live 团队也到处寻找第三方开发商希望他们支持 Bungie 所提的方案，而事实上这些提议确实得到了第三方的赞赏与支持。在 ATG 的支持下，《光环 2》成为 Xbox Live 有史以来最重要的游戏，ATG 派出许多技术人员帮忙诊断代码，而 Bungie 的技术人员也帮忙诊断 Xbox Live 的问题，没有人像 Bungie 那样测试得那么深入。Bungie 经常会开发《光环 2》到深夜，午夜时分打电话给 ATG 让他们叫醒几个人过来解决问题。

“我记得有好几次，我们做调试到深夜 11 点半，查其安会到我们的办公室里来，”布切尔说，“我们会让他把某某技术人员家里的电话号码告诉我们，然后把他叫过来解决问题。”

到 2004 年《光环 2》终于完成时，Bungie 已经在这款游戏身上花了 3 年时间，其中三分之一的时间都在加班。查其安还记得有一次看到杰森・琼斯从办公室里走出来，看起来都快走不动了，身体摇摇晃晃地像刚喝醉了，他跌跌撞撞地走了几步后真的撞到了墙上。那时他已经两天两夜没合眼了。“为了把他们想要的功能都做出来，需要疯狂程度的加班。”

最后 Bungie 还是从霍伯曼原设计计划中砍掉了相当于两款游戏分量的多人模式内容，才总算赶在时限之前将游戏做好了。对于布切尔来说，其结果是喜忧参半。《光环 2》拥有家用机史上最出色的在线游戏内容，但是距离 Bungie 的目标还有很远的距离。布切尔说，《光环 2》只完成了目标的 50%，就算是后来的《光环 3》，也只完成了当年目标的 80% 左右。

2004 年 11 月，《光环 2》震撼上市。微软千禧 E 区的所有人都屏息等待全世界的反应。Xbox 团队知道这将会是对 Xbox Live 稳定性的第一次重大考验。Xbox 从未有如此具有话题性的游戏，微软已经预估了同时在线用户数将呈几何级数提升。纽斯塔特亲自在运作中心坐镇，心中默念祈祷首发不要变成灾难。“我坐在一个会议室里，身边是各种数据图表……我监控着一切，看是否有任何麻烦的迹象。”纽斯塔特说。

当玩家纷纷涌入《光环 2》的服务器，纽斯塔特监控数据的同时，也定期向 Bungie 和他的上级更新数据。好在没有紧急情况出现，系统运作非常良好。于是所有人的注意力都转移到数字上，多少人同时在线？《光环 2》会达到多大的规模。

纽斯塔特只见数字不断提升、提升、提升。

之前 Xbox Live 的同时在线人数峰值是 4 万多。而《光环 2》不到 24 小时就超过了 16 万同时在线。

在凌晨两三点的时候，纽斯塔特收到了艾拉德发给他的电子邮件，里面写道：“你发的那些邮件看起来很欢乐，很棒的样子，那么事实究竟如何呢？”

纽斯塔特向艾拉德保证，他的数据都是真实准确的。《光环 2》轻易达到了 Xbox Live 最高纪录的四倍，而且服务仍然保持稳定。

在多年的努力之后，Live 团队终于熬到了出头之日。这么多活跃用户源源不绝的加入，Live 将毫无疑问进入加速增长期，Xbox Live 已经突破了临界点。

纽斯塔特发了最后一封邮件，然后关灯回家。

CHECK 15

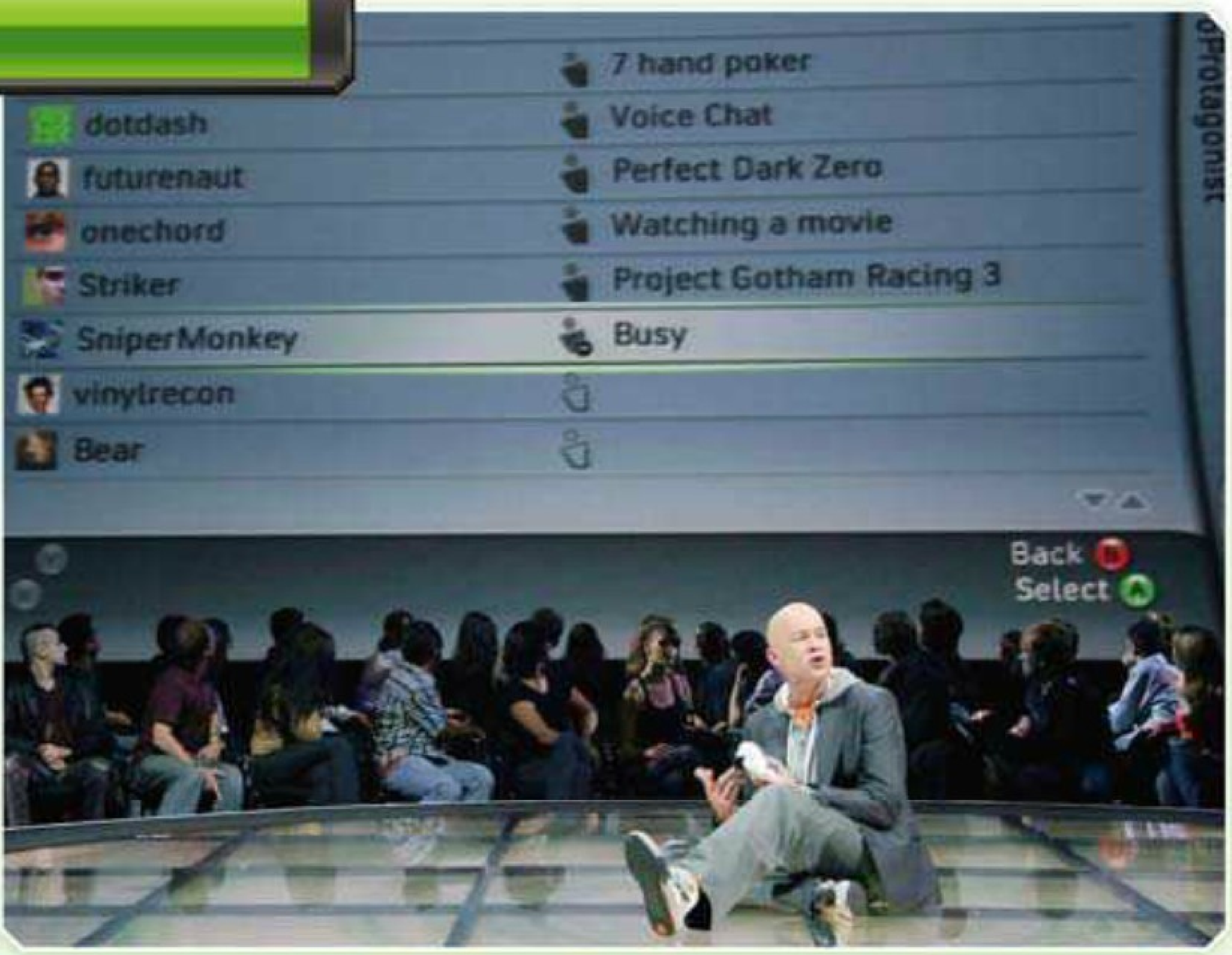
Live世界

从《光环 2》发售之日起，Xbox Live 的成功就可以说是已经注定了。9 年后的今天，网络已成为家用机游戏最重要的组成部分，“游戏机实体将消失，而网络服务将长存”——这是很多行业人士的共识。如今我们已经无法想象没有网络的游戏机。

Xbox Live 上线 11 年来也经历了无数次的改良。新功能伴随着新作的需要而发布。原来的大部分软硬件架构已经被多次替换，如今 Xbox Live 已成为全球最大的网络服务之一。2000 年，Xbox Live 上线时 300 台服务器已经算奢侈。而到了 2013 年 11 月，为 Xbox One 提供支持的全新 Xbox Live 已经有超过 30 万台服务器。

今天，Xbox Live 提供的内容远不止游戏与视频聊天。它还提供了电影和电视点播，以及音乐、云数据等。不过 1999 年制定的原计划中，还有许多是至今仍在持续添加的。由艾拉德和他的团队位 Xbox Live 所做的基础工作，促进了微软梦想的实现。当时的完整构想至今仍未完全实现。

与此同时，强大的 Xbox Live 也与微软构想的一样开始为其他设备提供支持，包括智能手机、Surface 平板电脑、运行微软多媒体软件的电脑，甚至具有同步功能的汽车。它已经成为艾拉德所设想的娱乐平台，未来它将以艾拉德想象不到的方式聚集全世界的人。



Xbox Live 的诞生是技术、机遇和激情近乎完美的结合，那些有梦想的人们，将科幻变成了现实。他们将别人心目中的不可能变成可能。

寓言缔造者的新起点

狮子头的十年寓言

文 藤曦 编 时雨 美编 anubis

1. 在英国吉尔福德郡苏瑞科研园区里，有一座奥克姆庭一号大楼，这是一座其貌不扬的中型建筑，周围青草如茵。附近的一个湖泊为那里增添了一点乡村气息，尽管那里距离吉尔福德市中心并不远。

狮子头工作室的 100 多号人就驻扎在奥克姆庭大楼里。刚刚进门，就会在醒目的地方看到他们的奖杯陈列柜：一对互动成就奖、3 项英国电影电视艺术大奖（BAFTA），还有 4 台订制的 X360 主机，以及一张纪念一代《神鬼寓言》销量破百万的特殊光碟。此外还有一枚大金币，那是狮子头曾经举办的一个寻宝宣传活动而特别铸造的宝物，而在它的前面是一枚小金币，那是奖励给发现者的礼物。

作为 Xbox 最具标志性的 RPG 游戏系列，《神鬼寓言》初代于 2004 年 9 月在 Xbox 上发售之后，就开始了辉煌的历程。初代《神鬼寓言》销量超过 200 万套，2008 年在 X360 上推出的续作获得了更大的成功，销量超过 350 万套。两年后，《神鬼寓言 3》发售，可惜没有达到前作的高度。2012 年狮子头推出了下载版的《神鬼寓言 英雄》，同年末推出的《神鬼寓言 旅程》利用了 Kinect 的游戏方式，可惜销量令人失望。

今年 9 月，狮子头将会庆祝《神鬼寓言》诞生十周年，今年的各种庆祝活动已经在进行中。首先就是《神鬼寓言 周年纪念版》的发售，该作使用虚幻引擎 3 对系列初代进行了高清化重制。除此之外，正在开发的还有 Xbox One 的网络 RPG《神鬼寓言 传奇》，它将会是狮子头有史以来开发规模最大的游戏。但是人们更想看到的是狮子头在《神鬼寓言》之外的尝试。这是一家曾以创新精神著称的游戏工作室，但它在过去十年来并没有《神鬼寓言》之外的成就。人们不禁困惑：被微软收购之后的狮子头，是否已丧失了创新精神?

其实在狮子头内部从未停止过创新的摸索，这群充满怪诞想法的英国人，曾进行了游戏史上最具野心的实验。他们要创造的不是一个游戏，不是一个虚拟世界，而是一个鲜活的生命。

2009 年当狮子头工作室公布《Milo & Kate》的时候，其科幻小说般的概念被惊叹为“火星科技”。它创造了一个生活在 X360 里的虚拟男孩，他能够与玩家对话、互动，仿佛有思想、有情绪。

这个令人难以置信的“游戏”差一点就被做出来了。

鲜为人知的是，《Milo & Kate》并不是为了展示 Kinect 可能性而专门制作的，在它的背后是 10 年的技术积累，是无数个实验项目堆积起来的。这些项目天马行空，其中绝大部分都失败了，烧掉了上千万美元。但狮子头仍然在不断挑战游戏业的创意边界，以业界罕见的激情与毅力挑战创新极限。其结果是大批游戏项目被取消，大量员工被裁，但是很多参与过那些项目的人都说，那是他们职业生涯中最精彩的经历。

2. 2009 年 6 月 1 日，南加州大学盖伦中心。

微软高级副总裁唐·马特里克正准备回家。

15 分钟前，在微软 E3 展前发布会的舞台上，他公布了 Kinect——当时的代号是“Natal”。这款能实现全身体感操作、智能语音控制的设备，为玩家描绘了一个崭新的游戏时代。微软邀请了斯皮尔伯格上台为 Natal 助威，还进行了几个有趣的现场演示。马特里克最后总结道：“今年是个分水岭，不仅是对于 X360，也是对于所有热爱游戏以及娱乐的人们。”

“下面，让我们看看 Natal 放在大师的手里会产生怎样的效果。”马特里克说。

这时狮子头工作室总裁彼得·莫利纽走上了舞台，原本性格沉稳、慢条斯理的他，这次像打了鸡血一样，他用电视购物广告员一样的激动腔调说道：“当然，我们做互动游戏已经有 20 多年了，差不多 30 年了！但真的是这样吗？”

莫利纽说，和他即将公布的东西相比，之前做的那些根本不能叫互动游戏。这是他 20 多年来梦寐以求的东西，“将会成为计算机娱乐史上的里程碑”、“将会改变人们对游戏的认识”。然后他播放了那段概念视频：电视里的 Milo 与现实中的朋友 Claire 在毫无障碍地进行交谈，他们甚至还能互相传递“物品”。

“科幻小说作家，电影编剧——他们都想象不到我们今天就能实现。所有体验过的人——他们会兴奋到头皮发麻……它真的实现了。就在今天。”

3.

而另一边，在狮子头的家里，开发团队中的很多人并不那么自信。

狮子头程序师保罗·伊凡斯记得当时是在办公桌上收看了发布会直播，他想知道莫利纽会不会再次放卫星。其他人则担心人们怀疑那段视频是造假的。而事实上，后来狮子头证实这段视频确实是摆拍的，他们专门找了个女演员，使得镜头前的整个表现感觉更自然一点。但是这仅仅是出于演示效果的需要，并非欺世盗名，实际上当时的 DEMO 确实能做到那样的效果。

“我们是在非常后期的时候才请了 Claire，大约是在 E3 展的两三个星期之前，因为我们始终无法把演示效果做好。”一名 Milo 小组成员说。“我们最后说，这么搞不行，我们只能做个影像。”

在莫利纽的演示之后，网友们对视频进行了逐帧剖析，发现了其中某些地方的穿帮镜头。但这并不重要，媒体的报道已经是铺天盖地，实现了爆炸式的传播。Milo 成了 Kinect 的代言人。虽然狮子头工作室向来以疯狂大胆的游戏创意著称，但从未有过如此疯狂的创意与技术，粉丝们都强烈渴望了解进一步的详情。

时间悄悄流逝，玩家所期待的详情从未公布，狮子头始终保持沉默。这期间有过一些措辞谨慎的公共声明，还有过一次现场演示，然后……就没有然后了。Milo 被取消了，所有参与过的人都不认为它是一个游戏，最多只是一个实验性质的 TECH DEMO。

4.

2001 年，英格兰埃尔斯特里，彼得·莫利纽家中。狮子头完成了《黑与白》的“生物岛”资料片后，彼得·莫利纽邀请了 15 名狮子头员工到他家。那是一座郊野的大宅，里面充满隐藏的密室还有棋牌游戏，狮子头的员工们经常在那里开头脑风暴会议。这次会议他们需要回答两个问题，据当时在场的程序员 Tak Fung 回忆：“一个问题是 Dimitri 是什么游戏，还有一个问题是我们要做什么样的游戏？”

那次会议一直讨论到深夜，大家所提出的想法围绕一款冒险游戏，人工智能是其核心主题。一位团队成员建议采用 50 年代美国为背景，以诺曼·洛克威尔和爱德华·霍普的美术风格为格调。也有人建议采用《黄昏地带》风格的神秘故事。另外一人建议参考美剧《双子峰》。最后他们基本确定了游戏的发生时期和氛围，但在游戏性方面未达成共识。无论如何，Project Dimitri 开始启动了。

Dimitri 就是 Milo 的前身，莫利纽对外宣传这是他的一个 AI 实验，名字取自他的教子（相当于教会里的干儿子）Dimitri Mavrikakis。据知情人士称，它其实是围绕狮子头的一个实验室里不断变更的产品，他们可以不计后果、随心所欲的对新想法进行实验。后来担任《Milo & Kate》创意总监的 Gary Carr 说：“我以为 Dimitri 一直就是‘我们不知道我们在做什么’的代号。”另外一个参与该项目的人说：“彼得会给我们一些非常高端的设计简报，然后我们开始干活，有时候用一年的时间去做，得到的回应却是‘不，我不是那个意思’。然后开始换团队，有人被安排去做其他事，然后又重组。”

2001 年该项目刚启动时，莫利纽提出的想法是：一个中学生到了一个新小镇，他要选择跟哪个小党派当朋友。然后莫利纽就把这个小点子给开发团队了，他让大家自由发想，不要有太多约束。一位 Dimitri 团队成员说，莫利纽要求每个员工必须要有自己的想法，他让他们自己思考，自己发挥。

当时 Dimitri 的计划是一个“互动剧”，玩家可以创建一个角色，然后像经典冒险游戏那样游玩，玩家所做的决定将会对游戏的展开产生巨大的影响。首次全体会议讨论的结果是将时代背景设定于 50 年代的美国洛克威尔。游戏过程中玩家会遇到许多“微故事”，比如被熊孩子欺负，然后衍生到一系列“选择你自己的冒险”，比如趁着熊孩子不注意在他的早餐里撒上一坨胡椒粉，然后飞也似的溜走。游戏中会通过一系列互动场景进行情感营造。

制作团队建造了一座小镇，作为游戏的一个中转站。在人群、载具、光影渲染等方面都实验了全新技术，还有一个地形引擎，叙事方式也是全新的尝试。但知情人士称，这些想法大多不适用，难以拼凑成一个靠谱的游戏。

在 Dimitri 的开发过程中，狮子头启动了一些新项目，开发人员在不同项目之间流转。美术师马克·西里和克里斯蒂安·布雷福利曾花了几个月时间做了个片段，灵感来自《回到未来》：博士让玩家坐在一部时间机器里，启动的时候光束喷到了他，把他变成了千年干尸。“我们想到的主意是在时空不断来回穿梭，改变小镇里的因与果，解决各种谜题。”西里说。

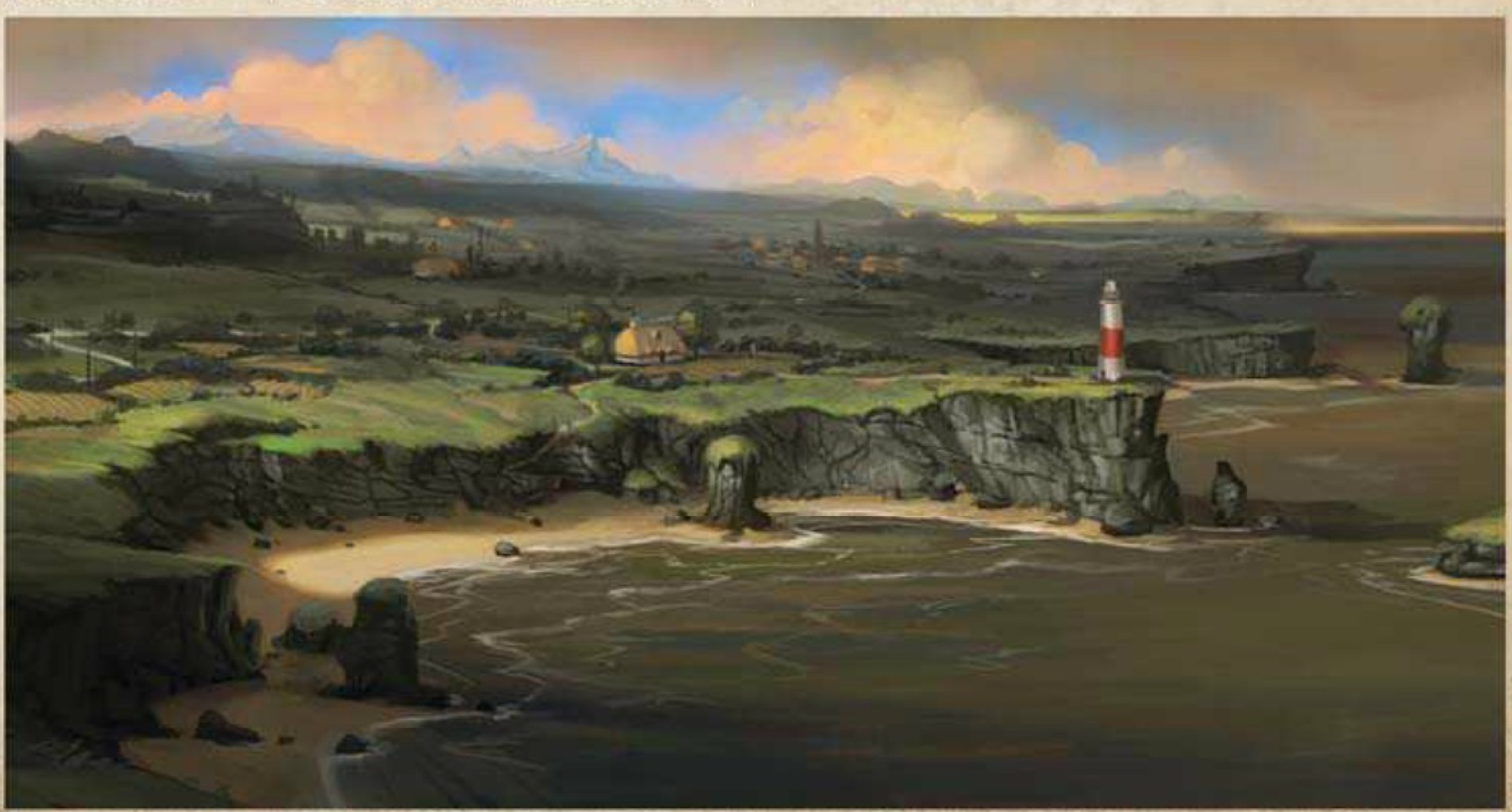
“Dimitri 一直的状态就是没人知道它究竟是个什么东西，”西里说，“所以我们就不断想出各种创意，想要说服团队的其他人把方向定在某些地方。”

在开发四年后，Dimitri 终于搁浅了。狮子头抽调了一些员工帮助开发正在崛起的“《神鬼寓言》系列”，Dimitri 变成了一个优先度较低的项目。但仍然有人认为 Dimitri 的概念很有潜力，所以在 2005 年狮子头再度成立了一个小组，尝试新的开发方向。这次的新背景是在俄勒冈州阿斯托利亚市的“伊甸瀑布”地区，也就是理查德·唐纳拍摄电影《七宝奇谋（The Goonies）》的地方，而时代背景则设定为 80 年代。这次的格调是强调真实性，能够进行生活模拟。开发团队的一些人开始将此项目叫做“伊甸瀑布”，不过其官方代号还是 Dimitri。

2005 年彼得·莫利纽在 CVG 网站的采访时透露：“这是一款关于你的游戏，它会让所有玩的人在里面重新生活，经历整个人生。这是一个极具野心的概念。”现在回顾这句话，开发团队成员们表示同意，但所谓的“整个人生”只是比喻而非事实。进入游戏后，玩家定制的角色是从中学高年级开始，然后经历成人之路上的故事：与朋友一起出去鬼混，恋爱，然后卷入冒险。

这个新版本的一个重要进化是采用了一种新设计的对话分支系统，通过不同的语句和身体语言，会产生不同的反应，开发团队对此进行了游戏性测试。有一个片段是玩家在商店外等，问路过的成年人能不能帮忙买啤酒。另一个片段是与学校的足球教练交谈，问能不能加入球队。

2006 年 4 月，Dimitri 再遭波折。微软收购了狮子头，Dimitiri 项目又一次被取消了。5 年的时间过去了，虽然“伊甸瀑布”仍然处于初期阶段，但据知情人士透露，该作已经有比较明确的方向，再次被取消令人感到惋惜。这次 Dimitri 团队的大部分人被转移到一个叫做《幸存者（Survivors）》的新作，这是一个末日题材的第三人称视点射击游戏，概念上与后来顽皮狗的《最后生还者》有点相似，讲述一家人如何在末日的环境中生存，并穿越整个美国。“伊甸瀑布”一度成为《幸存者》的代号，但是《幸存者》很快也被取消了。



5.

当时狮子头的所有人都没有听说过 Kinect，大部分人都在紧张地开发《神鬼寓言 2》。与此同时，模拟经营游戏《The Moives》的工作室主管嘉里・卡尔正在进行一系列的新作项目游说。作为莫利纽长期的合作伙伴，卡尔有艺术学校的背景，此时他正为下个大项目无法敲定而发愁。

莫利纽叫卡尔过来聊聊，他有个主意想要尝试，与以往一样，他只给了一个粗略的概念，然后让卡尔自己去进行创意拓展。莫利纽说：“我一直在做关于人群的游戏，很多的人。我很想做关于一个人的游戏，单独对一个人的人生进行模拟。”选择以一名少年为主角是出于游戏性的考虑，卡尔说：“因为孩子就像一块海绵，能够学习、发展、成长。”

新团队开始组建起来，大部分成员来自《The Movies》、《黑与白 2》和《幸存者》项目。该团队的大部分讨论中都没有提到 Dimitri。

在 2007 年初，Dimitri 已经成为狮子头内部的一个禁忌之词，代表了失败以及无疾而终的项目，他们再也不想听到这个名字。不过莫利纽仍然很喜欢 Dimitri 的一些概念，比如人际关系的建立。有人说其灵感是莫利纽看着他的儿子卢卡斯成长，于是想到如何在游戏中实现那种感觉。

莫利纽决定再启动一个新项目，将 Dimitri 的一些创意重新挖出来，同时加上全新的技术，全新的设定（英国乡村），还有新的时期（现代）。这次要围绕一个单独的角色：Milo。

嘉里・卡尔一开始就参加了这个项目，担任创意总监。他想让玩家扮演 Milo 的朋友，类似于大哥哥或者大姐姐的角色，帮助他成长，教他玩游戏，建立起彼此的信任。一个小团队做了个样品，其中玩家可以洗碗碟、翻日记，帮助 Milo 打理菜地。

狮子头还从游戏产业之外招聘人才，他们招募了电影导演约翰・道尔以及剧作家林・珂兰，由他们写了个剧本，让这款游戏有电影的感觉。

一开始一切都很顺利，莫利纽在 2008 年初开始向外界吹嘘这款游戏，他说：“这款游戏将会出现在自然杂志和科学杂志的封面上。它的意义重大，简直是个难以置信的东西。”

6.

2008 年 11 月，英格兰吉尔福德，狮子头工作室。

狮子头工作室总经理莫利纽马上就要升任为微软游戏工作室欧洲创意总监，所以他也是最早知道 Kinect 计划的人之一。莫利纽在 Kinect 身上看到了机会，所以他又一次叫来了卡尔。

“我现在还不能告诉你具体情况，有个新技术要出来了。它会使用一个摄像头。”莫利纽对卡尔说，他让卡尔做一个新版本的 Milo，玩家可以与 Milo 直接对话。卡尔开始对一些创意进行测试，与此同时，狮子头的一些办公室窗户被人用纸给遮上了，以防被人看到高度机密的新硬件。

拉尔夫・帕尔默到狮子头的第一天就知道，他来这里的任务就是做好 Milo 的 E3 DEMO。他是前 EA《哈利波特》开发团队的动画导演，绝对够资格做这么一个 DEMO，他说狮子头强烈渴望在 E3 上一鸣惊人，因此在这个 DEMO 身上很舍得砸钱。

当狮子头拿到了 Kinect 的早期开发套件后，他们很快有了新的目标，要做一个令人难忘的 E3 DEMO。开发团队的成员开始增加。狮子头办公室里贴上了各阶段目标时间表，并且开始向着 E3 倒计时。对帕尔默来说，墙上的倒计时也时刻提醒着他离开狮子头的时间。

在 E3 2009 之前的 6 个月开发时间里，狮子头做了一个 Milo 奔跑的版本，很多组员都对效果感到非常自豪。玩家可以站在 Milo 前面，问各种问题还有讲笑话，Milo 会认出玩家，并且做出反应，就想能够理解他们说的话一样。但他并不是每次都能识别，因此有时会笨拙得令人着急。帕尔默说：“我们没有经验可循，这是全新领域。”

7.

2009 年初，英格兰吉尔福德郡，狮子头办公室。

由于彼得・莫利纽在最后时刻提出的一个新想法，拉尔夫・帕尔默不得不加班到深夜，对一些动作进行调整，然后要交给加州那边的同事。

当时面部识别软件已经把狮子头一些职员识别并记录了，包括莫利纽和卡尔，当他们走到 Kinect 的摄像头跟前，Milo 会知道他们来了。但这仍是早期开发阶段，数据库里面虽然有大部分狮子头员工姓名的语音文件，但还没有与软件同

步，Milo 还没有办法发声。

那一天，帕尔默把该变更的地方做好之后，就从他的办公桌走到狮子头的放映室里，准备在回家之前测试一下。他把系统打开，看着屏幕。这时 Milo 说话了：

“你好，拉尔夫，近况如何？”

当时软件里面还没有程序能够将帕尔默从七八十个名字的语音文档中识别出来，所以程序是随机选择了一个名字，刚好抽中了帕尔默。这让帕尔默倍感惊讶而神奇，那种诡异感在他心头萦绕了好几天。

8.

当莫利纽出现在微软的 E3 演讲台，向全世界介绍他的“新儿子”Milo，全球玩家的目光聚焦于狮子头。

虽然狮子头早已名声在外，但从未获得过如此大范围的关注。《神鬼寓言》很成功，但关注者仅限于游戏业内，而 Milo 获得了主流媒体的强烈关注。Milo 的技术并不成熟不重要，大多数人被视频里的女子误认为就是 Kate 也不重要，重要的是所有看到这段视频的人都产生了浓厚的兴趣，并成为本届 E3 最大的讨论话题。

人们对《Milo & Kate》最大的误解，可能是将 Milo 视为类似于电子鸡一样的概念，事实并非如此。狮子头将本作的游戏系统分为三个方面：其一是线性发展的故事，其二是迷你游戏，最后是探索。这一切围绕的基础是玩家扮演 Milo 的朋友，要帮他建立自信。

线性发展的故事与 E3 的 DEMO 一样，是由 Milo 带着玩家走，问问题，然后给一些解谜任务去做。这些内容玩起来就像可互动的过场动画，Milo 会说出一些台词，系统脚本会给玩家一两个对话回应选项，然后反馈到 Milo。比如玩家会把一个篮球放在 Milo 的房间里，然后两个人一起打篮球，某个时刻 Milo 将球踢下山了，掉到了森林的洞里，Milo 在捡球的过程中，在森林里碰到了

小狗 Kate。这一切环环相扣，玩家一直都在旁边。

在这些片段的进行过程中，玩家也有一些探索自由，比如在房子四周搜寻，可能会找到一把钥匙，这在后面会有一些作用——然后可以参加迷你游戏，还有帮助 Milo 做地理课作业、打篮球、打彩弹枪等等。在游戏过程中会赢得点数，可用于购买物品。

但《Milo & Kate》最具戏剧性的地方是它的故事。

游戏故事刚开始的时候，Milo 从城市搬到了乡下，他感到孤独，和父母相处的时间也少。在这个阶段，游戏画面中看不到其他人，Milo 父母的声音在房子里回荡，但他们不会露脸。不久因为森林里的偶遇，Milo 和当地的狗 Kate 成了朋友，但他的父母不让他养宠物，所以他把 Kate 藏了起来。

在故事的高潮处（至少是游戏被取消之前已作出版本的部分），Milo 误以为 Kate 咬死了一只绵羊，一气之下赶走了 Kate。在一个暴风雨的夜晚，他知道自己错怪了 Kate，他顶着风暴走入森林寻找 Kate。在森林里，他遭到了野兽的袭击——它才是咬死山羊的元凶。在最后的危险时刻，Kate 出现拯救了 Milo，却牺牲了自己。

之后开发团队构想了几种故事发展方式，比如让 Milo 变成瞎子，故事一开始时他已经是个老爷爷了，他回顾自己的人生，想起童年的经历。还有一个设想是让玩家扮演一个叫做 Millie 的女性角色。另一个想法是让游戏中的天气与玩家所在地区的现实的天气匹配。有些想法让开发者们十分不安，因为会大大加重他们的工作量。其他还需要担心的地方很多。因为主角是个小男孩，人物互动上又有无穷的可能性，玩家出于猎奇心理，可能会做出许多荒唐的行为。而这些行为会被人录屏后放到网上，然后狮子头会被全世界的唾沫淹死。

游戏中的许多功能都会被猎奇的玩家利用，比如帮 Milo 穿衣服的功能，还有让 Milo 根据玩家的描述画画的功能。一个团队成员说："大家会对这个感到非常非常的神经过敏，如果被一些八卦小报拿到这个……"

开发团队内部对于《Milo & Kate》的目标受众也存在争议。有人认为它的目标市场应该是家庭和成年人，也有人认为它应该是给小孩玩的游戏。有个员工记得莫利纽在游戏开发中期说过这是家庭向、成年向的游戏，但他之前也说过感觉更适合儿童。

由于游戏本身的开放性互动特点，开发团队不可能控制玩家的行为，也无法阻止他们利用这款游戏录制猥亵视频。不过好在 Milo 的故事是线性发展的，他会忽略无法理解的信息。

9.

2009 年，英格兰吉尔福德郡，狮子头办公室。

狮子头程序员马克·阿达米想让 Milo 有真实男孩一样自然可信的反应。他正从事语音识别、玩家识别和绘画识别技术的研究，其中在绘画识别方面已经取得显著的进展。

在 E3 DEMO 中，有一个令人印象深刻的镜头：Claire 在纸上画了一个图案，然后把纸递给 Milo，然后电视里的 Milo 就真的拿到了那张画。这给人以打破现实与虚拟界线的神奇感觉。不仅如此，阿达米还要让 Milo 识别画的内容，并作出反应。

显然，Milo 不可能识别所有的绘画，只能判别与预存模板图案接近的画。比如他设计了一个场面：Milo 让玩家画一条船。阿达米让狮子头的所有人都画一条船，按照他们各自对船的理解随意画，将这些画输入到系统中，让 Milo 理解什么是船。不久，无论狮子头的哪个员工画条船给 Milo 看，他都能准确地说出来那是一条船，准确率有 90%。

仅仅是画一条船就耗费这么多人力和时间，是不是有点不大值得？实际上，该技术的重点是 Milo 能够通过对大样本的分析，进行归纳总结并学习的能力。如果将其与网络搜索引擎结合，其

潜力是不可估量的。比如你在谷歌的图片搜索中输入 boat，出现的一定是各种各样的船；同样，搜索其他的物体，也都会出现大量相关图片。如果 Milo 能够将"看到"的图案实时与网络搜索引擎结合，就有可能"认出"大部分物体。

对于《Milo & Kate》，无论是在狮子头内部还是外部，争论最多的还是"到底行不行得通？"视频中所描绘的神奇人工智能，并未提供能令人信服的技术信息。这是狮子头的忽悠，还是技术确实已发展到了这个地步？

在狮子头内部，对于 Milo 前景的看法也是好坏各半。有人为 Milo 的真实度而惊异，有人认为这只是假象。他们将 Milo 形容为剧本里的"呼叫中心接线员"，你要问正确的问题，才能得到完美的回答。问了错误的问题，它就找不到能给你匹配的答案，其结果就会很搓。

也有人盛赞 Milo 领先于时代的面部表情以及情感表达，还有迷你游戏，以及引导式的剧情片段。一位组员说："我认为它的魅力最终还是在剧情互动要素上。我们也看到可以创造围绕 Milo 的互动片段，Milo 可以在世界里移动，在某个谜题处停下来，玩家要帮助 Milo 解决。"

在某个片段中，Milo 会在自家房子后面的森林里探索，爬到一棵树干上，在上面等待玩家，然后玩家走过去时要保持身体平衡。接着 Milo 继续前进，在树底下躲闪，玩家也要照做。这个片段后面会变得越来越紧张，森林开始暗下来，音乐营造出令人沮丧的氛围，在前进途中，Milo 会给玩家讲一个恐怖故事。

对开发团队来说，最大的问题是做这样的片段要花很多钱。很多游戏是靠一遍又一遍重复相同的动作，而 Milo 的每个剧情时刻都必须是手动制作的。

狮子头的解决方法是从 DC 经典宠物育成游戏《人面鱼》那里寻找灵感。每天玩家只有几分钟的时间能够与主角互动，但是又会让人每天都惦记着，给他喂点东西，免得给饿死了。在《Milo & Kate》中，每天的剧情部分有 15 到 20 分钟，迷你游戏与探索部分填补剩下的地方。

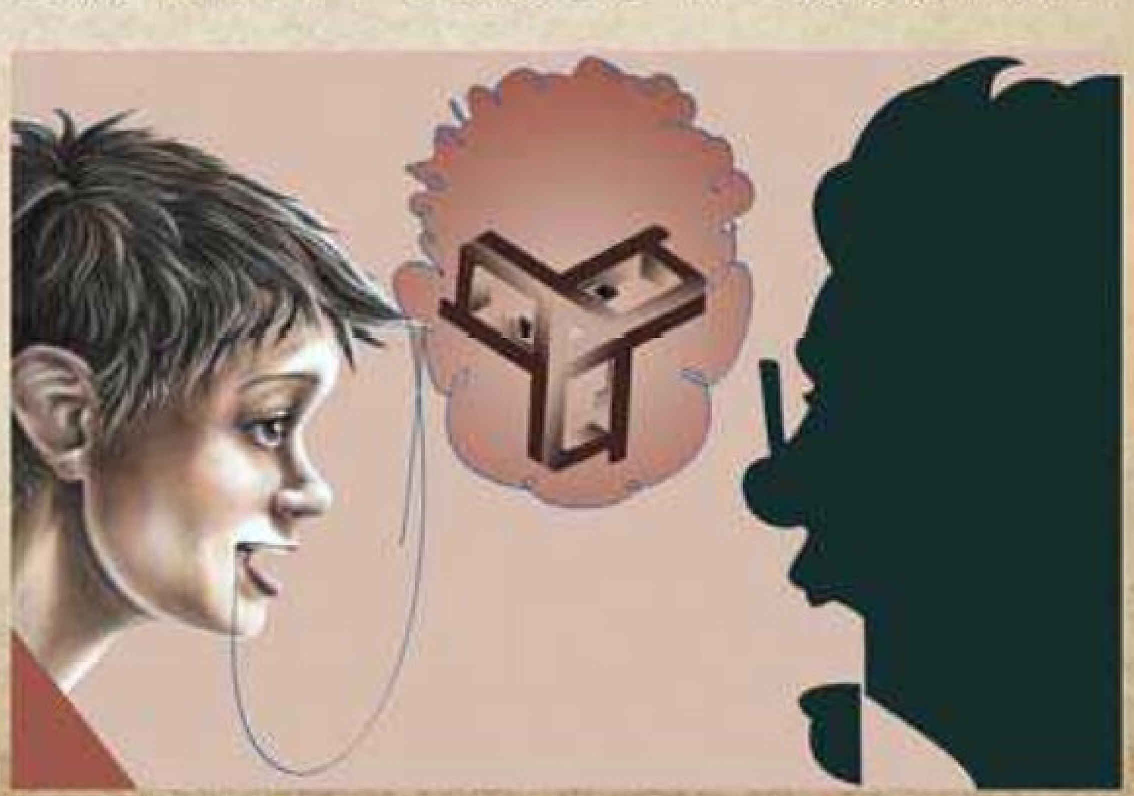
10.

知情人士称，《Milo & Kate》在线性剧情之外的其他很多地方都存在问题，比如 Milo 对玩家语音的识别率，还有 Kinect 在迷你游戏控制上的精确度。有个用石头打水漂的游戏特别有趣，动作简单易上手，但是操作起来不够精确。Milo 有时候会自作聪明地问玩家一些谜语，结果因为语音识别度的问题而闹出笑话。

对于 Milo 的识别度、"智商"等问题，狮子头的一个想法是在游戏发售后，他在理论上会变得越来越聪明——游戏发售后，将会存储所有玩家的语音，并在服务器端形成一个庞大的语音库，超大量语音样本的不断分析比对，其结果是 Milo 的语音内容识别率会越来越高，越来越能了解玩家说的是什么意思。就想马克·阿达米所做的船图案识别实验一样，不过其规模要大得多。

一位知情人士透露："他们曾讨论过在云端放一个训练软件，那样 Milo 就能不断学习新的图案和语句。但是我们知道肯定会有人画正在射精的阳具，那会在一定程度上造成破坏。"

最后所有成员都意识到，就算狮子头顺利完成了 Milo，错误也是在所难免的。他们讨论了一些补救方案，以掩盖尴尬时刻。比如 Milo 会提出一些话题，将对话引导到某些方向，而当他不明白玩家意思的时候，就把头转开不对着镜头。但是无论怎么做，Milo 都不可能像真人一样与玩家畅所欲言，



这个事实是无法掩盖的。

在《Milo & Kate》达到 60% 完成度的时候，其开发规模达到了顶点，总共有 80 名员工在同时开发。按照当时的进度计划，大概再做半年时间就可以将游戏完成了。但在那时，《Milo & Kate》还是显得很粗糙，还没有形成一个游戏该有的样子。

此时外界对《Milo & Kate》的议论话题主要集中在“这究竟是一个 TECH DEMO 还是已经成为一款正式的游戏？”在 E3 2009 期间，莫利纽给了媒体肯定的答复，他说这“绝对是一个游戏”。莫利纽对《EDGE》杂志说：“我计划在 Kinect 上市之前把它做完，它是一个完整的游戏，有完整的故事，还有分数以及游戏机制。它绝不只是一个技术演示 DEMO。”

但是在一年后，微软发表了与之矛盾的声明。2010 年 6 月 28 日，Xbox 产品管理部总监艾伦·格林伯格对澳大利亚电视节目“好游戏”说：“Milo 是一个技术演示 DEMO，它并不是一个我们打算推向市场的游戏。”

第二天格林伯格在他的推特上发表了补充声明：“Milo 计划绝对正在狮子头工作室里继续开发中，只不过它并不是我们打算在今年假期推出的产品。”

第三天莫利纽对 GI.biz 网站说：“可怜的艾伦·格林伯格，他是公关团队的，从去年起他就没见过这游戏了，所以他才会有这样的回答，以为 Milo 还在吉尔福德活得好好的，但仍然只是个技术演示 DEMO……其实这是一个完整的产品。今年当然不会发售，它并非首发阵容的一部分。”

11.

在这两个星期之后，莫利纽出现在非营利性会议 TED 上，对 Milo 进行了现场演示，这是 Milo 的第二次公开露面。这次是进行了更能说明问题的现场操作，其中有打水漂的迷你游戏，画面中也能看到更多的图标了，看起来更像个真正的游戏。

但是到了八月份，莫利纽又改口了，他对《今日美国》的“游戏猎人”网站说：“目前我不认为它会当做一个产品发售，我仍然认为它是一个非常非常大的技术演示 DEMO。我想它不会作为一个盒装的游戏出现在货架上。”

一位团队成员说，莫利纽很想把 Milo 做成一个游戏，但最后并不是由他说了算。还有其他决策者投了反对票。

“我不能说它 100% 是个游戏，”高级原画美术师艾姆拉·埃尔玛斯利说，“大家如果觉得它是一个游戏，那真是一个巨大的误会。”另一个团队成员说，它虽然最后还是一个技术 DEMO，但确实曾一度按照完整的游戏去做的。卡尔说，连他们都无法确定 Milo 到底算不算是一款游戏，狮子头的游戏项目组规模一般都在 100 人以上。“我认为我们做了一些能玩的东西，建造了不少内容，你可以坐下来玩几个小时，在他的房子附近转转，去钓鱼、打水漂，做各种有趣的事。但我们从未认真坐下来说‘这将会是一个产品’。”

另外一个开发成员说：“我可以将《Milo & Kate》形容为一个游戏研发的实验，它曾一度达到了全面制作的程度。它努力进行了一些全新的尝试，但是作为一个项目，它一直缺少一个强大而清晰的方向……无法成为一个大家都感到靠谱的东西。”

但这并不代表微软和狮子头的人没有考虑过 Milo 的商业可能性，多位消息人士透露，在开发初期阶段，狮子头和微软的人讨论过是不是让《Milo & Kate》成为 Kinect 的同捆软件。他们也讨论过在游戏发售后，分章节推出新的内容。狮子头也曾开始着手一款相关的社交游戏的开发。

2010 年狮子头工作室临时聘用了游戏设计师韦恩·伊姆拉从事这款社交游戏的制作，它分别面向手机端和网页端，叫做“Milo's Projects”和“Milo & Kate 网页版”，但是该作连初版样品都没有通过验收。社交版游戏的概念是让 Milo 收集花园里的植物和动物，并照看它们。伊姆拉表示，该作是家用机版的“配套产品”。所以在游戏系统设计上没有太多的收费功能，也没有当时 Facebook 游戏常见的那种不断骚扰好友的功能。

12.

2010 年 9 月 20 日，狮子头举办了一场别开生面的“蛋糕大战”，Milo 团队与《神鬼寓言 3》团队之间打得不可开交，办公室里到处都是蛋糕和饼干。最后是 Milo 组赢了。动画师麦德莲说：“当时的气氛好到有些诡异。我记得我们都至少知道开发工作随时会搁浅，只是不知道是什么时候。”

几天后狮子头就取消了《Milo & Kate》。

程序员保罗·伊凡斯说：“这是我那么多次工作经历中最艰难的时刻之一。”很多组员都为该作的取消而充满感伤。高级技术总监多尼亚克说，他当时感到极其失望：“我一直相信我们做的是真正不同的东西，我也很喜欢做 Milo……因为基本上毫无限制。它会不会畅销？我不知道，但它真的很疯狂，而且是前所未有的。”

有些 Milo 开发者将游戏取消的原因归咎于微软，认为是菲尔·斯宾塞率领的第一方发行团队决定终止项目的。多数人都同意主要原因是微软认为此概念难以畅销，但卡尔认为这可能是因为该项目的进展情况没有达到微软高层的预期。

卡尔说：“先声明，我不是微软派来的。事实是我们必须得让上面赚到一些钱，不能让 50 多个人把这当成一个有趣的科研项目想干嘛就干嘛。”

一年半之后，莫利纽在 VG247 网站的采访中谈到了取消《Milo & Kate》的原因，承认该作的概念有点过于超前。

“Milo 的问题不在于它的野心，也不在于技术。只是整个行业还没有准备好接受像 Milo 那样具有强烈情感交流属性的游戏。Milo 的真正问题是，它该怎么跟市面上的那些游戏竞争。它是一个错误的游戏……诞生在错误的业界环境下。也许这个行业有一天会改变，但不是现在。”

接受采访的一个星期后，莫利纽离开了狮子头。之后不久，他说对 Milo 的实验已经留在了他的潜意识里，可能也是他离开的原因之一，但并不是直接的原因。“我不是因为这事愤而离去，”他对 Eurogamer 网站说，“我可以想象大家会这么说，换做是我可能也会那么想。事实并非如此。做生意就要逆来顺受，决定已经做出，你就得服从。你可以自己振作，也可以自个儿生闷气，但这改变不了任何事情。当然个人而言失望是难免的。”

Milo 被取消后，大部分开发人员被转到了《神鬼寓言 旅程》的团队，该作部分沿用了 Milo 的技术。比如 Milo 的水球变成了《神鬼寓言》的魔法力量，Milo 的情绪反应变成了马的喘息。但是在《神鬼寓言 旅程》里没有任何关于 Milo 的笑话，Milo 这个词也从未出现。虽然 Milo 对很多人来说是一个骄傲，但它对另外一些人来说也成为一个不吉利的词——它成了另一个 Dimitri。

13.

2013年的狮子头已经不是当年创造Milo时的那个狮子头。在Milo取消之后，狮子头进行了大裁员，《神鬼寓言 旅程》完成之后又进行了新一轮的裁员。在此期间，很多团队成员主动离开了狮子头，很多人去创办了自己的独立工作室。彼得·莫利纽在2012年3月正式离职，创建了22cans工作室，同时带走了狄米崔·马瑞卡基斯，还有首席技术官蒂姆·兰斯，以及美术执行总监保罗·迈克劳林。还有一些人离职创办了Wonderland Software、Another Place Productions和Kinesthetic Games。也有一些人跳到了华盛顿雷蒙德的微软技术团队。狮子头联合创始人之一、工作室主管马克·韦伯利也选择了离去。剩下的资深人士只有卡尔等屈指可数的几个人。

卡尔说这里面没有什么阴谋论，很多人离去仅仅是因为合同到期了，他们要挑战一些新事物。“我认为这是一件好事，我相信所有的公司都需要再生，需要有一些新鲜血液，需要一些新想法。

我很高兴看到这么多新人加入到狮子头。”卡尔说。

据卡尔说，过去的狮子头和现在的狮子头相比，最大的不同是如今有更好的沟通。“我认为我们现在变得更包容了，能够让其他人表达自己的意见，他们甚至可以不顾情面地说‘这是垃圾，我们干嘛要做这个？’……因为我们现在是一家更年轻的公司，很多人的经验没有那么丰富，他们更加需要彼此，我们也需要他们。”

对于狮子头的长远目标，卡尔说：“我们要确保超越彼得·莫利纽的时代，未来15年要比过去15年更成功。这是我的目标……彼得仍然是我们的好朋友，他几乎每天都会过来……我们也希望他这样，因为公司是他创办的，在我看来这仍然是他的公司。但我们可以改变它前进的道路，为它赋予新的生命。”

狮子头的重生，需要借助一个标志性意义的新作，而这款新作可能就是网络化的《神鬼寓言传奇》。

2013年初，狮子头的一份招聘启事透露其可能正在开发一款Xbox One的多人在线RPG。此前微软欧洲游戏工作室曾表示，他们要逐步从零售游戏转型到“互联的娱乐服务”。

卡尔说目前不便透露新作，不过他暗示说狮子头一直有重拾过往创意的传统，所以虽然Milo已经没了，但并不表示未来他们不会做一个类似的游戏。“没有什么会永远消失，在做新作的时候，这些东西都会以某种方式回来。也许不是一个男孩，而是别的什么。这些东西总会回来的。”

狮子头经常将一些简单的创意进行提炼进化，很多年前，他们曾开发了一款叫做《魔毯》的游戏，它本来只是一个屏幕保护程序，后来扩充成了游戏。狮子头经常做这种事。Milo现在不适合商业化，但未来可能会有时机成熟的时候。卡尔保证，现在狮子头里面绝对没有人在暗中继续做Milo，不过他仍然很想做一些实验性质的东西。

14.

2013年8月，微软在德国科隆游戏展上正式公布了《神鬼寓言 传奇》，确认了系列新作将会是网游的传闻。这款MMORPG大作使用虚幻引擎4打造，面向Xbox One平台。经过了过去两年来的转型，2014年狮子头将迎来一个新的起点。

在奥克姆庭一号大楼里，穿过一条走廊，经过“恶魔之门”电梯，就来到了被叫做“记忆之路”的地方。这是一条用红地毯铺路的走廊，墙壁上挂着各种《神鬼寓言》相关游戏的画像，包括游戏里一位著名男妓的画像。另一面墙上，有2001年时压制初代《黑与白》光碟所用的机器，那台机器后来再也没有用过。

记忆之路是刚刚搞起来的，目前还没有完成。墙壁上将会有更多的画像，这些画像将会环绕到公司其他的墙壁，随着狮子头的游戏越来越多，画像的覆盖面积也将逐渐蔓延。《神鬼寓言 周年纪念版》主策划泰德·提明斯说，在狮子头里，完全的白墙空间已经成为快要绝种的稀罕物了。很快《神鬼寓言》的画像将无所不在。

狮子头最近刚刚建造了一个全新的尖端音效制作室，由5个音效设计室组成，每个房间都能支持Xbox One 7.1声道音效的制作。狮子头的餐厅里有乒乓球桌，还有桌上足球可玩。在一面墙壁上挂着整个微软集团“摄影俱乐部”大赛的入围作品。去年狮子头的美术师阿多尼斯·史蒂芬森获了奖。在另外一面墙壁上，展示了《神鬼寓言》玩家的若干同人画。

奥克姆庭一号大楼之外，狮子头工作室的另一部分在艾伦图灵大楼，现在的狮子头老板约翰·尼德哈姆就在那里办公，还有狮子头的第一方发行团队、项目孵化团队都在那里，新作创意就是在那里被提出并进行讨论，通过之后才进入开发阶段。

狮子头的动作捕捉工作室是在开发《神鬼寓言 旅程》的时候建造的，墙壁上海挂着《Milo & Kate》所做的动作捕捉工作图。旁边的壁橱上蹲着一只可爱的毛绒玩具狗，那就是Kate。这一切都提醒着人们，不要忘记狮子头历史上最惨的一次失败。

15.

在楼上有一个令人意外的房间，它是留给X360版《我的世界》的发行团队。在角楼有个房间，上面写着“狮子头学习室”，狮子头的开发者们在那里分享他们的创意以及崭新的发现。这个房间没有用于学习时，一般都被用来玩Valve的《军团要塞2》。旁边还有一套架子鼓，是用来舒缓压力的。

这是2014年的狮子头，与1996年彼得莫利纽创办的那个狮子头已完全不同，也和十年前《神鬼寓言》发售时的狮子头截然不同。当时还是一家独立工作室的狮子头只占了奥克姆庭一号楼的一层楼。被微软收购后，狮子头进行了扩张，租下了第二层楼，还有旁边的艾伦图灵大楼。用一位前狮子头开发者的话来说，微软的收购拯救了狮子头。

《神鬼寓言 旅程》的灾难性上市之后，很多人为狮子头的未来感到担忧，更为“《神鬼寓言》系列”的前途命运而担忧。但是在此之后，微软仍在加大对狮子头的投入。现任狮子头工作室总监斯图尔特·怀特说：“狮子头一直在尝试做一些小实验，尝试全新的、独特的东西。我们为《神鬼寓言 旅程》所实现的东西而感到自豪，我知道大家反应不一，但是我们喜欢它的游戏体验。我们的所有游戏仍然会收到粉丝的信，包括《神鬼寓言 旅程》。”

《神鬼寓言 周年纪念版》开发了大约15个月时间，但是在2004年该作刚发售后，狮子头的一些人就打算伺机将其重制了。当主策划泰德·提明斯向原作导演丹尼·卡特咨询意见时，他说的

第一件事就是存档系统，他的原话是："我到现在还经常因为原作的存档系统而失眠。"

狮子头为《神鬼寓言》的重制版加入了自动存档系统，类似于《光环》。在检查点就会自动保存，让玩家不至于因为失误而丢掉几个小时的游戏进度。由于该作的很多任务长度都超过45分钟，因此自动存档系统是非常有必要的。"很多人在玩一代时都有这样的经历——他们把工会训练任务玩到了最后，然后心想这游戏还不错，接着就把游戏关了，然后进度就没了。"制作人克雷格·欧曼说。而在《神鬼寓言 周年纪念版》里绝不会发生这样的事。除此之外，本作还加入了成就系统，用户界面也进行了改造。提明斯说，他最近玩了很多优秀的重制游戏，从NGC的《生化危机》一代重制版，到3DS的《塞尔达传说 时之笛》以及《光环 周年纪念版》，他们都树立了重制游戏的标准，《神鬼寓言 周年纪念版》绝不能比它们差。

16.

几年前狮子头工作室设立了"创意日"，在此期间会让所有人尽情提出自己的游戏创意，从中会筛选出新作或者新的实验项目。第一次创意日诞生了《神鬼寓言 英雄》的构思，而在第二个创意日即将到来之时，刚好《神鬼寓言 旅程》已经做完，狮子头正在思考下一步该做什么。泰德认为重制一代的时机已经成熟了，他用虚幻引擎3很快就做了一个能够运行的示范版本出来。这个小项目一下子就集结了25人，他们在吉尔福德Odeon的一个大型电影院里进行了演示，反响非常喜人。

泰德写了一份简短的设计文案，其中包含了他想要添加的功能，包括成就系统和对应SmartGlass。制作人欧曼帮助他游说管理层，经过销售前景分析后，得出的结果是喜人的，于是这个项目被批准了。这也要感谢之前《光环 周年纪念版》的出色表现。

玩家们更关心的是《神鬼寓言 传奇》。首先要确认的是它并非《神鬼寓言4》，它的故事背景设定在一代的400年前，可以四人合作进行。

在现任工作室主管尼德汉姆于2013年5月加入之前，《神鬼寓言 传奇》已经在开发了，它代表了狮子头的未来。尼德汉姆说："我们的目标是用最好的游戏将世界连接起来，互联体验，游戏式服务——这些都将是我们将来的支柱。"

"我们将《神鬼寓言》的精华提取出来，将其进行现代化改造，并加入网络功能，使其成为有趣而充满活力的服务。"

尼德汉姆表示，虽然《神鬼寓言 传奇》是一款有网络功能的RPG，但并非传统意义上的MMORPG，他所提出的概念是"互联的游戏"。其中的网络功能有点类似于《黑暗之魂》和陈星汉的《行》，你可以侵入到别人的世界，或者在你的冒险途中偶遇别的玩家。尼德汉姆说，他当上狮子头工作室主管后，第一件事就是贯彻"游戏即服务"的概念，让大家充分意识到网络的力量。

狮子头内部对这种新理念也有许多担忧的意见，他们担心这样会导致《神鬼寓言》失去原本的味道。不过最后大家还是达成了一致的目标——他们要借助网络的力量打造史上最大规模的《神鬼寓言》。

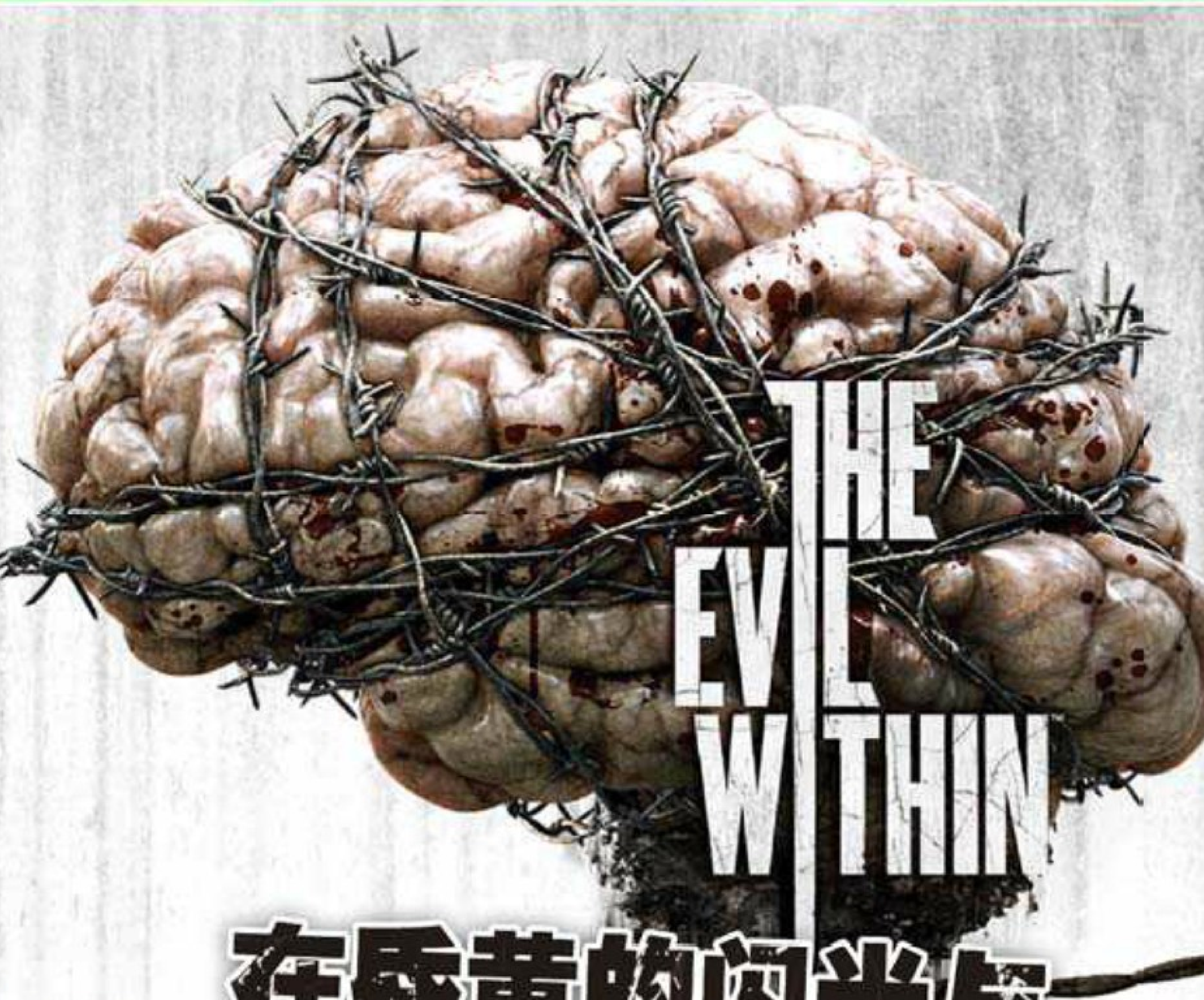
17.

微软收购的很多工作室都没有很好的结局，《帝国时代》开发商Ensemble工作室、《机甲战士》开发商FASA工作室都倒闭了，Bungie工作室自己赎身单飞了，Rare工作室也没有太出众的表现。很多人担心狮子头也会走上没落的老路。但见证了狮子头十年变迁的斯图尔特·怀特说，狮子头与微软的联姻是成功的，像狮子头这样一个酷爱创新、喜欢"做实验"的游戏开发商，没有资金雄厚的靠山很难维持下去，像Milo那样的项目失败就足以要了它的命。

十余年前，泰德刚加入狮子头时，只不过是《神鬼寓言》的一个测试员，他说当时想都不敢想能有自己的音效制作间，更不用说动作捕捉室了。2011年6月加入狮子头的欧曼说："我们想成为全球最佳游戏工作室之一，我们想吸引最顶尖的人才。所以我们想要营造一个放松的环境，充满创意且令人兴奋。从我加入之日起，我们一直都在改进。"

在怀特看来狮子头已经"长大了"，"我说过游戏产业的文化已经改变了，90年代我刚加入的时候，大多数人都很小，都是20出头的样子。他们工作得很努力，玩得也很努力。这么多年来，他们都安定下来了，都有了自己的家庭，有了孩子。但大家仍然充满激情。我在一些上班族精神浓厚的地方干过，他们只能说是流水线。而狮子头是充满激情和创意的。"

《周年纪念版》是10年来《神鬼寓言》的第6款游戏，《神鬼寓言 传奇》将会是第7款。狮子头是否会感到厌烦？有没有其他原创新作正在开发中？尼德汉姆透露，确实有一款未公布的原创新作，不过目前的重点仍然是"《神鬼寓言》系列"。在《神鬼寓言 传奇》身上有大量全新的尝试，虽然仍挂着"Fable"这个品牌，它实际上将会是一个玩法完全不同的游戏。这是狮子头新时代的产物，它代表了狮子头人员大换血之后的全新思维。后莫利纽时代的狮子头，正以焕然一新的青春与朝气，开启崭新的十年。



本作由“生存恐怖”游戏始祖的三上真司倾力打造，号称是回归“原始恐怖”的游戏，是挑战人类恐惧起源的作品。本作自开发以来公布的消息有限，但现在更多游戏情报正在不断更新中，这次就为大家带来多次在预告片中出现的铁箱男与本作相关的开发访谈。本作美版原名为《The evil within》，日版名称《Psycho Break》。

文 鱼楠（实习） 美编 心の永恒

邪恶深处		ZeniMax	动作冒险
X360	The evil within		美版
	2014年8月26日	本地1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

在昏黄的闪光与噪音中出现的家伙

在昏暗的地下空间中，突然亮起了昏黄的灯光，在一阵令人不快的噪音中，这个空间的主人——“铁箱男”悄然出现在主人公塞巴斯蒂安·卡斯特罗（Sebastian Castellanos）面前。这个壮实的大块头手持一个大铁锤，头上戴着一个由铁荆棘缠绕着的保险箱，身上穿着血迹斑斑的屠宰围裙，背上还背着一个不知有何用处的箱子，与塞巴斯蒂安对峙着。

普通的武器能放倒这个大块头吗？

误闯铁箱男领地的塞巴斯蒂安被其逼得走投无路，小火力的武器似乎无法对铁箱男造成有效的伤害，在它沉闷的脚步声中那仿若笑话一般。对塞巴斯蒂安来说要怎样才能干掉这个大块头并不是最重要的事情，而是如何从这个大块头的追击下活下去。

◀手中的霰弹枪能否停下铁箱男的脚步。

以下是对本作目前的情报与游戏制作进度 对制作人木村雅人的采访

谜一般的铁箱男的真实身份究竟是？现阶段《邪恶深处》的开发状况？

——在这次的消息中，这个充满谜团的巨汉终于清晰地出现在大家的面前，那么这个男人是？

木村雅人（下为木村）：前段时间我们在海外公开了这段影像，得到了不错的反响。人们根据它头上那颇具特色的箱子造型，将它称为“铁箱男”或是“金库人”。游戏中这样的家伙虽然只有一个，但已经够麻烦了，无论塞巴斯蒂安跑到哪里，它都会像是影子一般地跟过来，说实话这真的很恐怖啊（笑）。

▲血迹斑斑的铁箱男。

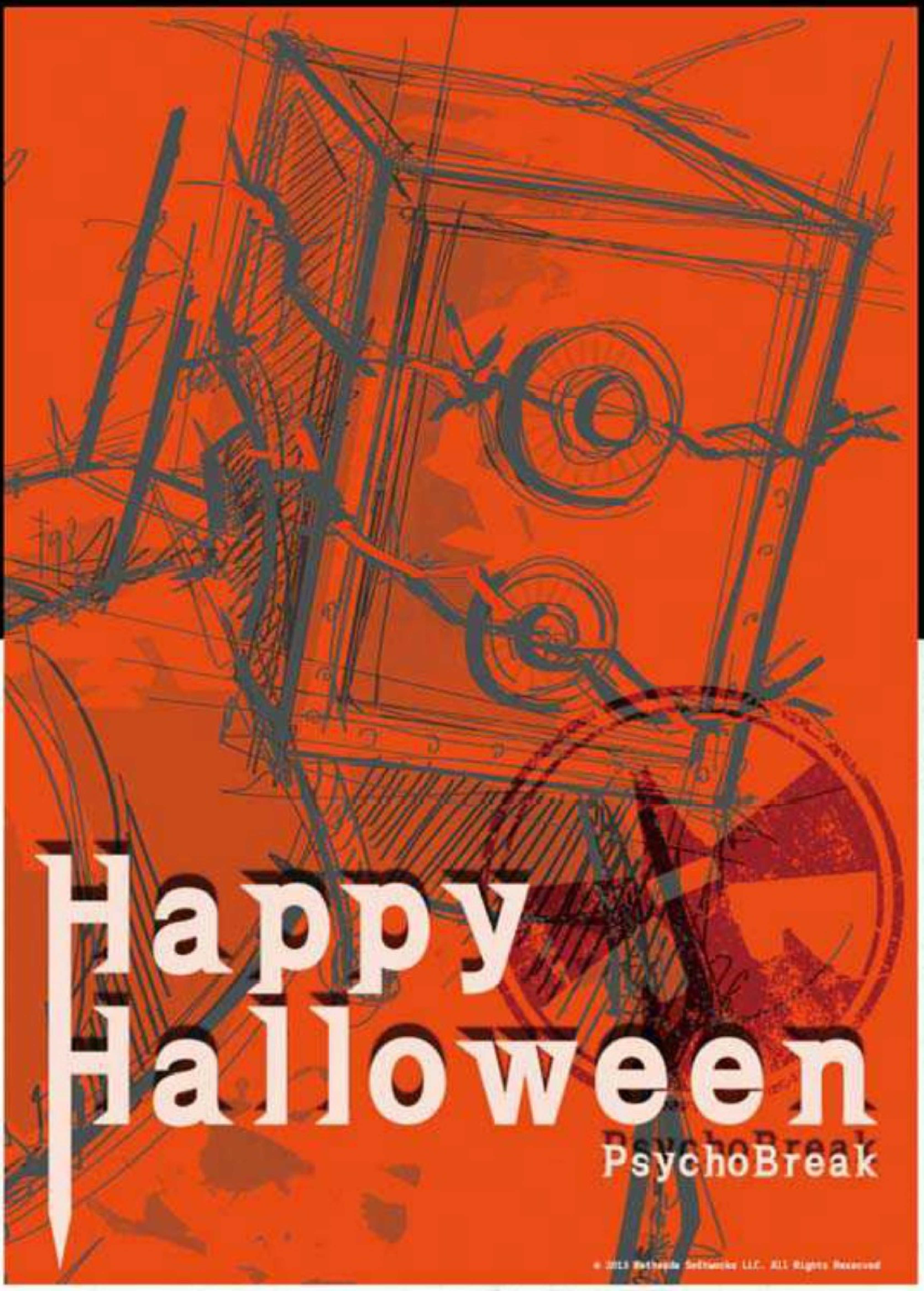
©2013 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

——它是一个怎样的生物?

木村：尽管游戏中有不少像它一样的生物，但这家伙也算得上是本作最很棘手的角色之一了。它(铁箱男)会在本作中将起到具有引导性的作用。由于它那异常的身体能力，与其正面交锋是十分不明智的，因此玩家要与它斗智斗勇，尽可能地回避正面冲突。值得一提的是，这家伙除了身体能力异常，它的智商也不容小看，它在追踪塞巴斯蒂安的过程中还会使用自带的特别陷阱，一旦不小心就会身陷险境，铁箱男的表现具体如何，还请大家期待正式游戏的表现吧。

——另外，能跟我们说一下《邪恶深处》目前的开发状况吗?

木村：全世界有很多玩家都在关注着我们这款游戏，为了不辜负大家的期待，我们会非常用心，尽全力献上一份能够回应大家期望的游戏。因为本作受到众多的关注，所以我们还挺紧张的(笑)。由导演三上(真司)组成的开发小组从游戏初期就倾注全力去制作，光“恐怖”这样的感觉还不够，要找出那种生死一线间的绝佳平衡点，让玩家感受到“果然这才是恐怖生存啊！”这样的感觉，为此我们会努力的，敬请期待！



恐怖的追踪者逼近！

套在这个铁箱男保险箱之下的究竟是一副怎样的面孔？愤怒？扭曲？悲伤？痛苦？惟一的回答只有来自它头上保险箱锁盘随着它的脚步不停转动发出的噪声。难道吱嘎作响箱子会有打开的一刻吗？顶着这股让人无法喘息的紧迫感前进吧。

■闸门能帮助塞巴斯蒂安躲过一劫吗?

© 2014 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

能逃脱铁箱男的追踪吗？

若能关上这个厚重的闸门，塞巴斯蒂安大概就能从铁箱男的追踪下稍喘一口气。但面对着厚重的闸门，铁箱男仍然迈着沉重的步伐一步步地缩短自己与目标的距离。虽说闸门将成为一线生机，但这厚重且锈迹斑斑的闸门仅靠塞巴斯蒂安一人能关上吗？即将来到眼前的铁箱男，仅动分毫的闸门，生死一刻向玩家袭来！

DRAGON AGE INQUISITION

当时间踏入 2014 年，则意味着《龙之世纪 宗教审判》离我们又近了一步。这款预定在 2014 年秋天与玩家们见面的史诗级角色扮演大作采用了系列有史以来最庞大的故事背景，让玩家不再只是扮演一位拯救一个城市或一个王国的英雄，而是一位拯救世界于危难之中的伟人。这款肩负着让系列踏上世代交替过程的新作到底有着什么样的特色，让我们在这篇前线报导中重温一下。

文 稀饭 美编 心の永恒

龙之世纪 宗教审判		EA	角色扮演
X360	Dragon Age: Inquisition		美版
	预定2014年第三季度	本地1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

▲如果玩家愿意，也是可以让自己的审判者变得非常时髦的。

主要角色

对于角色扮演游戏来说，角色就是根本，只要有了他们，故事剧情才可以充分地展开。这一点在《龙之世纪 宗教审判》中也不例外，玩家们可以碰到许多的角色，而他们当中既有扮演着关键剧情角色的人物，也有能够和玩家并肩作战的同伴；既有来自以前作品的老面孔，也有首次登场的新角色，各有不同的外貌特征，惟一的共同点，就是有着鲜明的个性和独特的行为方式，令玩家们过目难忘。

审判者

THE INQUISITOR

宗教审判所的领袖，即将拯救世界的英雄，也就是玩家自己的化身。在游戏当中，玩家能够从人类（Human），精灵（Elf），矮人（Dwarf）和坤拿利人（Qunari）四个种族和战士（Warrior）、法师（Mage）以及盗贼（Rogue）三个职业中选择各一个，组成自己自定义角色的基本模板。当然，系列特有的角色自定义选项仍然存在，不过在本作中玩家无法调整角色的身高和体型，这些数据都会由系统按照种族特点来进行安排，所以想要打造出昂藏七尺的矮人和浑身肌肉的精灵的重口味玩家还是请另寻正 GAME 吧……

©2013 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

■换上了一身华贵服饰的莫瑞根看起来不像是以前的那个荒野女巫，倒像是一位在政坛翻云覆雨的交际花。

莫瑞根 MORRIGAN

在系列首作中便登场的莫瑞根原本是荒野女巫菲莉梅丝（Flemeth）女儿，不过随着故事发展，玩家会发现这对母女之间的关系并非这么简单。如果玩家有完成属于莫瑞根的忠诚任务，就会见证她踏上崭新命运之旅的瞬间。不过随着莫瑞根走上了一条全新的人生道路，她也变得越发地神秘莫测。根据目前官方的情报透露，她并不会作为同伴加入到玩家的队伍当中，那么这位荒野女巫到底在本作当中扮演着什么样的角色？这一点还是留待玩家们自己在游戏中发掘吧。

▲曾经，卡桑德拉为了得知《龙之世纪Ⅱ》主角豪克的过往而审讯过瓦瑞克，如今两人却要并肩作战，两者之间的互动一定会相当有趣。

卡桑德拉·潘达哈斯特 CASSANDRA PENTAGHAST

这位在《龙之世纪 追寻者的黎明》(Dragon Age: Dawn of the Seeker)中担当女主角的战士是真理追寻者(Seekers of Truth)组织所剩不多的成员之一，这个组织类似于教会(Chantry)的密探，所以她的行事目的之一。就是为了教会进行暗中调查和刺探情报的工作。但似乎随着恶魔入侵了现实世界，这个组织也受到了重创，只有极少数成员像卡桑德拉一样保持着忠诚，她在探寻着拯救世界的方法，并最终加入到了玩家的队伍当中。

■在《龙之世纪Ⅱ》中卡桑德拉虽然并不是队友，却是关键的剧情角色，而在本作中，她在剧情中的重要性得到了进一步的提高。

◄作为一个矮人“潇洒哥”，瓦瑞克浑身上下都散发着流离浪荡的味道。

瓦瑞克·特福拉斯 VARRIC TETHRAS

要在一个矮实壮健的矮人身上看到风流浪荡这种气质是挺令人难以想象的事情，不过瓦瑞克算是族人中的异类，他既不像大部分矮人那样钟情地底的生活，也不显得像多数同类那样脾气暴躁，倒是显得很潇洒也很幽默，当然，也显得很流里流气。不过这位矮人拥有优秀的射术，靠着他的爱弩碧莲卡(Bianca)和神出鬼没的身手，瓦瑞克在《龙之世纪Ⅱ》协助主角豪克(Hawke)战斗，直到其成为了柯克沃尔(Kirkwall)的英雄。而在本作中，他也成为了审判者的同伴，在拯救世界的旅程中提供自己的一分力量。

■身披真理追寻者战袍的卡桑德拉与审判者并肩作战。

▲在审判者的四人小队中，薇薇安妮看起来就像是个跑错了片场的时装模特。

◄拥有黝黑皮肤的薇薇安妮是系列中少见的角色类型，和其他角色比起来，她显得时尚而又工于心计。

薇薇安妮 VIVIENNE

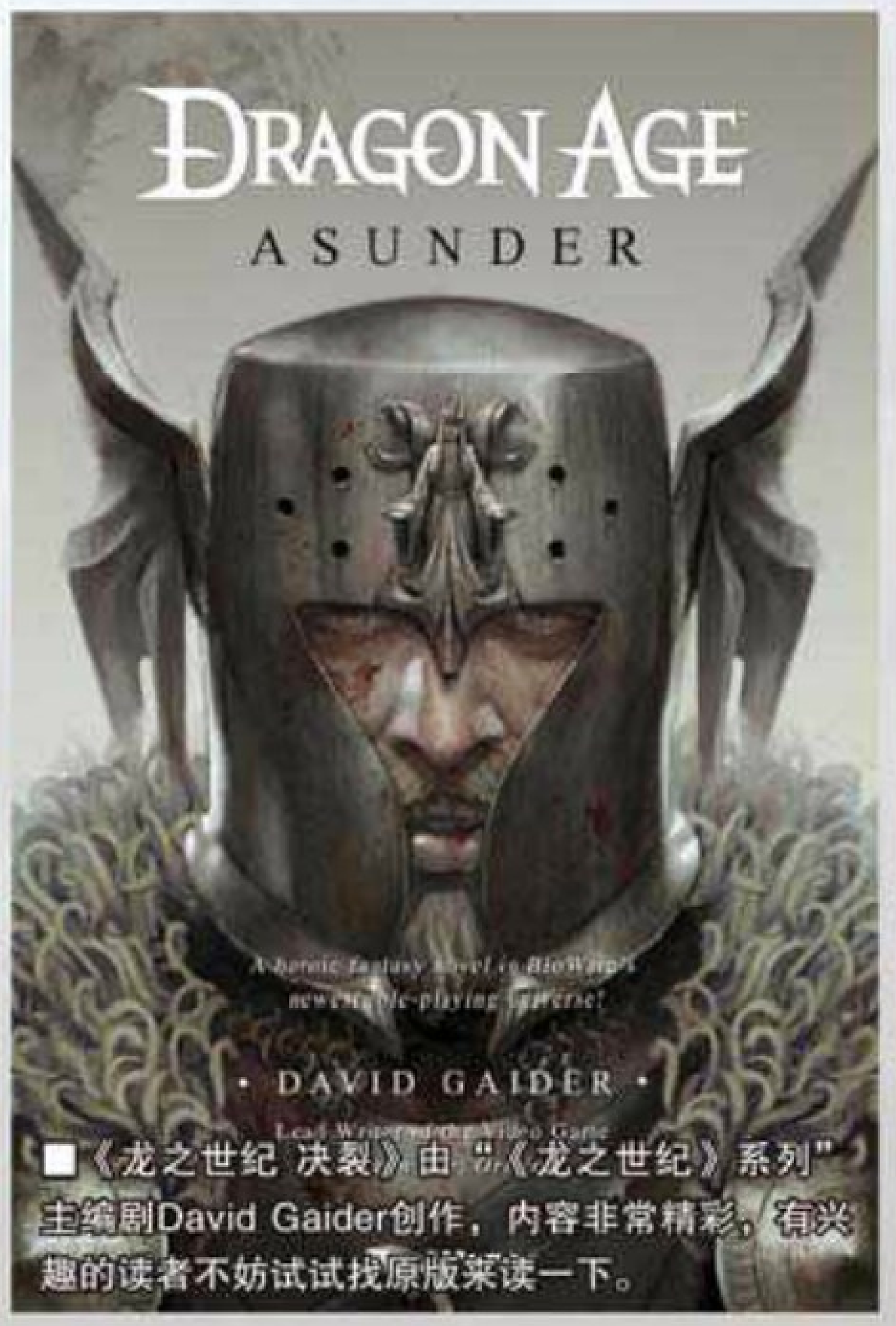
在本作中新登场的薇薇安妮是一位生活在法师之环(Circle)中的资深附魔师(Senior Enchanters)，还有一步就要成为首席附魔师(First Enchanter)，也就是法师之环的领导者。不过随着法师之环开始和圣殿骑士团对立并开始了战争，她的梦想也随之毁于一旦。机缘巧合之下，为了保护自己所属的法师群体，薇薇安妮离开了自己熟悉的象牙塔，来到了原本她被禁止接触的外部世界，并为了拯救自己所属的群体，而加入到了主角的队伍当中。

其他同伴

既然本次作品中玩家可以选用坤拿利人，同伴中又怎么少得了一个坤拿利人呢。不过这位同伴的细节尚未公布，按照系列的惯例，这位同伴应该不会有着非常传统的坤拿利人造型，加上系列第一作已经有过斯坦（Sten）这位人高马大的坤拿利人战士同伴，所以新的同伴很有可能会是在本作中才第一次登场的坤拿利人女性，职业或许会是施法者，甚至有可能是一个离经叛道，无视坤拿利人族群教义（The Qun）的盗贼。

而另外一个尚未公布的同伴则是来自于小说《龙之世纪 决裂》的系列老角色（Dragon Age: Asunder），这本小说里描述了《龙之世纪 II》第三幕剧情的三年后，圣殿骑士团和法师之环的关系是如何一步步恶化并最终陷入战争的过程。这本小说里登场的角色大部分都是圣殿骑士团和法师之环的成员，所以如果里面会有一位角色在本作中登场，那既然队伍中已经有了薇薇安妮这个法师，再增添一位圣殿骑士来加强戏剧冲突似乎是比较合理的推断。

■虽然在游戏中尚未登场，不过女性坤拿利人也曾经在漫画中现身。



■《龙之世纪 决裂》由"《龙之世纪》系列"主编剧David Gaider创作，内容非常精彩，有兴趣的读者不妨试试找原版来读一下。

■在《龙之世纪 起源》中大受欢迎，甚至拥有了自己专属DLC的蕾莉安娜如果能够在本作中登场，那将会是对粉丝们的一大喜讯。

当然了，除了这个推断，鉴于回归这个说法有可能是特指在"《龙之世纪》系列"游戏中登场过的角色，那么人数就会缩减成三人，都是来自于系列首作《龙之世纪 起源》，分别是已经成为了法师中立派领导人的温妮（Wynne），身分为吟游诗人和密探的蕾莉安娜（Leliana），和在DLC"安姆盖瑞克的魔像"（Golems of Amgarrak）中登场的魔像同伴夏尔（Shale）。以人气来推测，蕾莉安娜应该是最有机会回归的那一个。

怪物们

作为一款奇幻游戏，《龙之世纪 宗教审判》中自然也少不了怪物的身影，而随着故事背景中出现了恶魔入侵的大事件，一些独特的新怪物也被加入到了游戏当中。目前我们还没有这些怪物的确切情报，但仅仅从外观上看来，就足以确定他们都将会对玩家的队伍构成巨大的威胁。

▲由晶体和血肉构成的怪物，造型有点类似于法师被恶魔附体后变成的憎恶。

▲有着修长而高大的身躯，但是一张延伸至锁骨的血盘大口和尖锐如长矛的手指都令它显得可怖而危险。

▲在恶魔入侵现实世界的天之痕产生时出现的巨龙，是系列中有名的强敌，玩家在流程中将会与其交战。

▲其造型混合了昆虫和人类的特点，有点令人想起系列第一作中的主要敌人黑灵（Darkspawn）。

美图欣赏

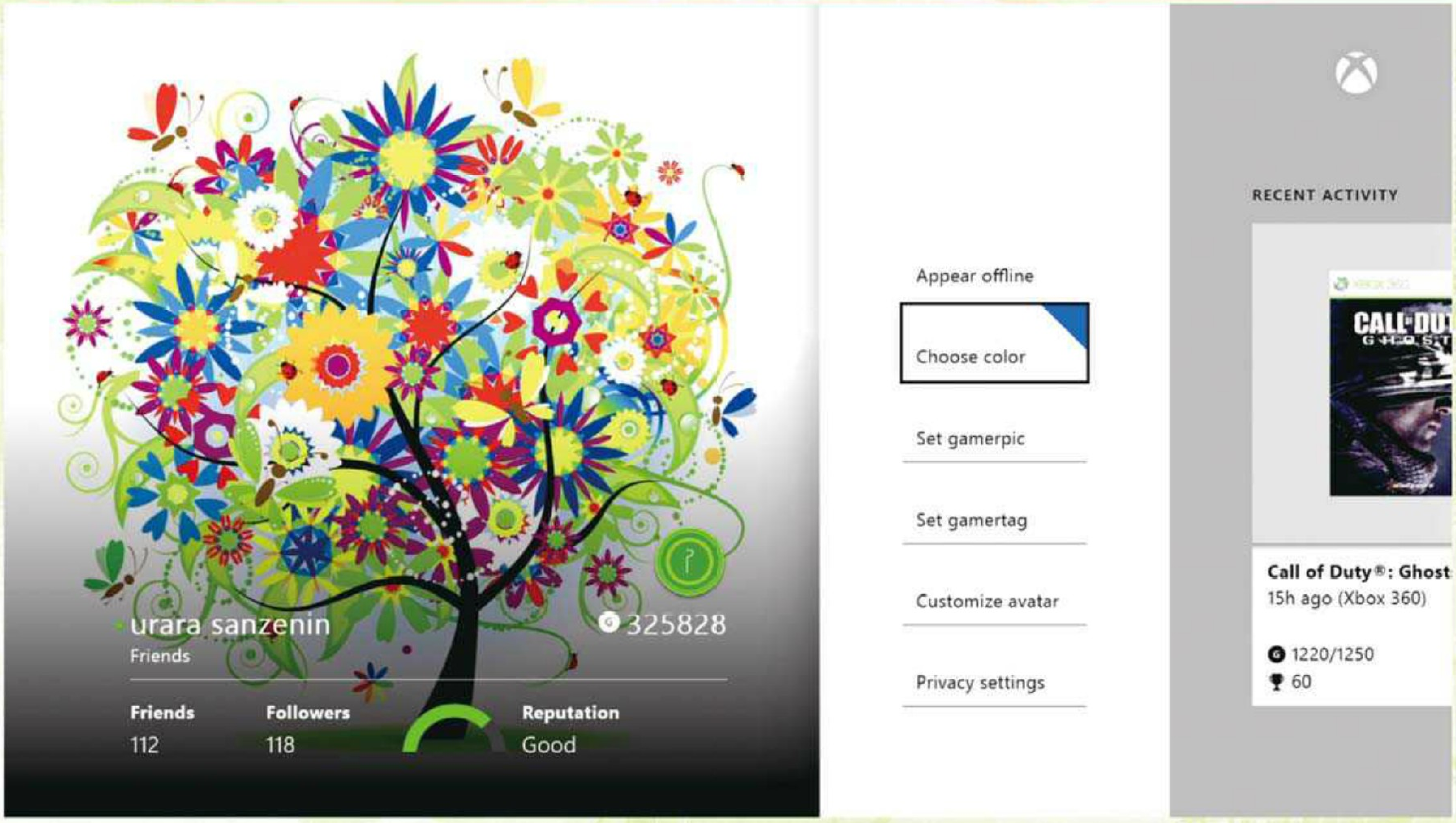
●崩裂的法师之塔概念原画

●天气效果

■应用了寒霜3引擎的本作在天气特效上的表现令人赞叹。

■华丽的特效运用和脚本事件的引入让战斗过程变得极其华丽夺目。

●炫丽特效



全面进化的次世代成就系统

2013 年 11 月，X360 的下一代主机——Xbox One 正式上市。从上市后的 4 个月时间来看，Xbox One 和 X360 相比进化明显，但也有一些不足，例如备受指责的派对系统。Xbox One 至今未推出亚版，也令很多 X360 暂时采取了观望态度。不过如果你是一名成就犯的话，那么 Xbox One 绝对值得你现在就入手。这不光是因为 Xbox One 有成就神作，更重要的是次世代成就系统简直能用完美来形容！

三大进化点

所谓次世代成就系统，其实并非官方说法。在 Xbox One 之前，成就系统已经登陆了 WP、GFW/GFWL、Win 8、iOS、安卓、X360 等多个平台，不过都大同小异。而 Xbox One 的成就系统与以往相比，其进化之大必须用“次世代”来形容。而归纳起来，最主要的进化点有以下三项——

美观化——成就图标变壁纸

次世代成就系统最直观的进化点，当属成就图标进化为了壁纸级别。成就系统问世于 2005 年，当时业界还未完全步入高清时代，因此当时设计的成就图标大小只有 64×64，如今看来只能用袖珍来形容。晚 3 年问世的奖杯系统，其图标大小为 240×240，足足提高到了 14 倍，看上去就美观很多。次世代成就图标提高分辨率是众望所归，没想到的是微软居然直接把成就图标提高到了 1080p 壁纸级别！

所有的 Xbox One 游戏和 App，只要有成就，全部采用 1920×1080 分辨率的壁纸作为图标，霸气非凡！当玩家获得一个成就之后，只要在查看细节时按十字键的←或→，即可移去上面的说明文字，欣赏无码大图。至于壁纸的内容多种多样，由开发商自行设置，微软没有硬性规定。

截止到目前为止，设计得最好的游戏是《崛起 罗马之子》，该游戏的成就壁纸以设定图和原画为主，美观大气。这得归功于游戏本身就有的丰富美术资源。大部分游戏都是采用游戏截图作为成就壁纸，不过其中也不乏精品，例如《COD 幽灵》，它的成就壁纸可以说是对游戏内容的有力补充。当你用 A10 干掉 100 个敌人时，用遥控狙击弹无虚发时，肯定想知道这些神奇玩意长啥样子，现在只要点开获得的成就就能看到，这种体验只有 Xbox One 版才能提供。

不过不用心的例子也有，比如 EA 的《战地 4》。《战地 4》的成就壁纸全部是一个风格：将 X360 版成就图标放大然后放到一张统一的背景图上，实在是太偷懒了。看看次世代版《战地 4》那多如牛毛的 BUG，不得不说设计者当真没有用心。不过和《刺客信条Ⅳ 黑旗》相比，《战地 4》又算良心的了，这货所有的成就都是同样的一张图……

比较有趣的是，当玩家和朋友比较成就时，你可以看到成就壁纸的样子，但无法调出无码版。如此设计大概是想刺激玩家挑战吧——想要无码版就得自己来打！不过比较遗憾的是，暂时没有将成就壁纸无损导出的方法，目前我们只能采用屏摄和截图的手段来保存这些精美的图片。

人性化——成就进度统计

如今绝大部分游戏都有累计型成就，不过在成就跳出之前，要想得知自己完成了多少，就得靠玩家手动算数，除非游戏本身自带详细的进度查询功能(如《横行霸道Ⅴ》)。不过到了 Xbox One 上这就不是问题了，因为所有的累计型成就均会自带进度查询功能。

在选择成就时，页面下方有一条进度槽，即代表该成就的进度。如果点开成就查看详细，还会显示具体的百分比进度。对于非累计型成就，一样有进度查询，不过就只有两种。未解时为 0%，已解时为 100%。除此之外，查看成就时还会显示玩家在这个游戏上取得的其他数据。其中游戏进度和游戏时间是每个游戏都有的，点开之后还能看到一些因游戏而异的特殊数据，例如《丧尸围城 3》是累计屠尸数、累计获得的 PP 值、最大连击数。这些数据和成就一样，同样支持和其他玩家对比，有效地防止了修改的可能性。这些以往都需要游戏厂商费心设计的功能，如今系统直接就可以实现，不得不说这是巨大的进步。

而成就进度统计功能并非只是方便查询。如果你追求过成就，一定经历过不少挫折，比如掉档、坏档、BUG 等等。举个简单的例子，当你玩《真·三国无双 7》时，眼看已经杀了 99999 人，在下一个瞬间就能解 10 万人斩的成就了，这时突然机器重启然后坏档，而且你之前又没有备分过存档，那应该怎么办呢？答案似乎只剩下重头来过，但在 Xbox One 上就不是这样了。

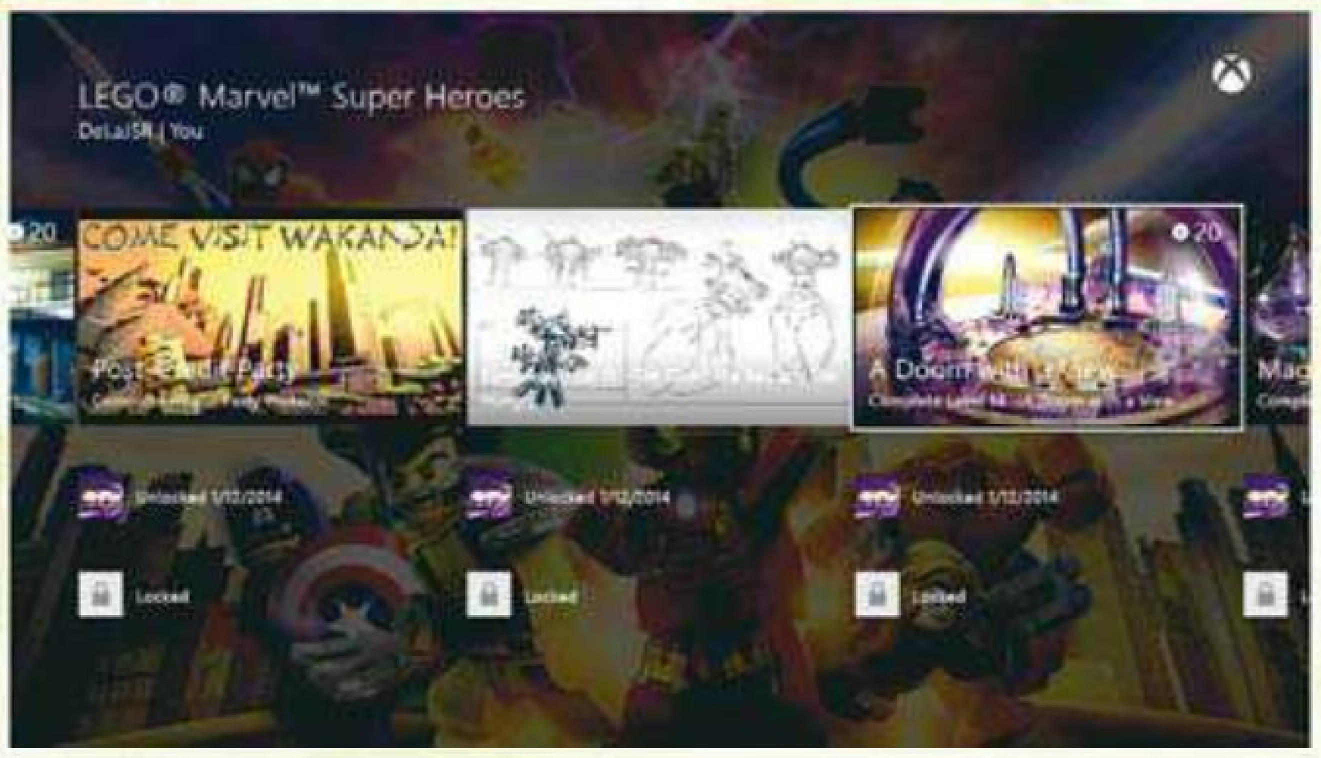
次世代成就系统会自动记录单个累计型成就的数据，而这个数据和成就一样保存于云端，就算机毁档亡，也不用从头来过。以上面所举的例子而言，假设我玩的是 Xbox One 版，虽然档没了，但云端上我的该项成就依然累计到了 99999 人，这样只要我开新档再杀 1 人，即可解除 10 万人斩的成就！

云端化——和 BUG 漏洞说再见

这是次世代成就系统最最重要的一点进化。众所周知，在 X360 时代，成就记录是作为玩家设定档的一部分存在的，玩家取得的成就反应在设定档上，然后通过设定档上传至云端。玩家设定档在 X360 时代便已实现了云端化，因此当玩家设定档损坏，或要在新设备上启用玩家设定档时，都可以直接从云端将其下载回来使用。

而到了 Xbox One 时代，成就系统和玩家设定档独立开来，单独存放于云端，不再于玩家设定档留下详细记录。成就独立云端化最直观的表现，就是玩家必须联网才能查看成就，同时必须在联网状态下才能取得成就。这是因为 Xbox One 根本就不会保存成就记录，一切都在云端。这些变化对于习惯了单机打成就的人来说可能会造成一些不适应，但云成就的好处也是显而易见的。首先就是绝对不会出现修改和丢失的情况，除非微软的服务器被炸或被黑，谁都知道这是不可能的。其次就是上面提到的在云端保存单个成就的完成进度。

更重要的是，如今厂商可以随时修改成就获得条件，这在以往是不可能的。因为成就获得条件已经保存于游戏本体中了，厂商最多只能通过修改游戏内容来调整。以 2013 年的大作《古墓丽影》为例，在线成就“购物狂”要求玩家买齐全部在线角色，其中将军需要 3 转 50 级才能购买，极花时间。在后来的更新中厂商把将军设为满级时免费赠送的角色，从而大大降低了获得成就的难度。但是厂商不可能修改成就的获得条件，例如把购物狂的要求改为购买除将军外的全部角色，这在本世代是不可能实现的。但在云成就时代，这个改动可以轻松达成，最近的一个例子是《杀手本能》，原本该游戏有 6 个成就，分别要求用 6 名角色累计打 2000 场比赛，但在最新的更新中这一要求降至了 200 场，等于总场次从 12000 场降到了 1200 场，这就是云成就的好处。



可以随时修改成就获得条件，也就意味着不再有成就 BUG，不再有无法获得的成就，只要厂商愿意。拿《质量效应 3》为例，因为 EA 有关服的习惯，一旦关服，该游戏的在线成就就无法获得。为了让每个玩家都能拿齐成就，制作人将每个在线成就都设计了一种单机拿法，用这个笨办法有效解除了玩家的后顾之忧。但如果是 Xbox One，大不了关服后直接修改成就获得条件就 OK 了。至于成就 BUG 也不是问题，拿《COD 幽灵》的最新 DLC 来说，其中有一个成就要求收集全部的 INTEL，但由于 BUG 的关系，即使玩家收齐全部 INTEL 也无法解除成就。Xbox One 版在 DLC 上架后不久通过直接在云端修改条件的方式解决了这个问题，而其余版本则一直等到游戏推出数百 M 的更新文件后才解决这个 BUG。

不一样的成就生活

看完以上三大进化点之后，你是否已经热血沸腾了？不过也正因为进化点太多，次世代成就犯的游戏生活也会和过去有些不同。下面就为大家介绍一下，各位成就犯可以先预预热。

强制在线

如前所述，次世代成就系统采用了独立云端化，这意味着玩家必须联在网上时才能获得成就。

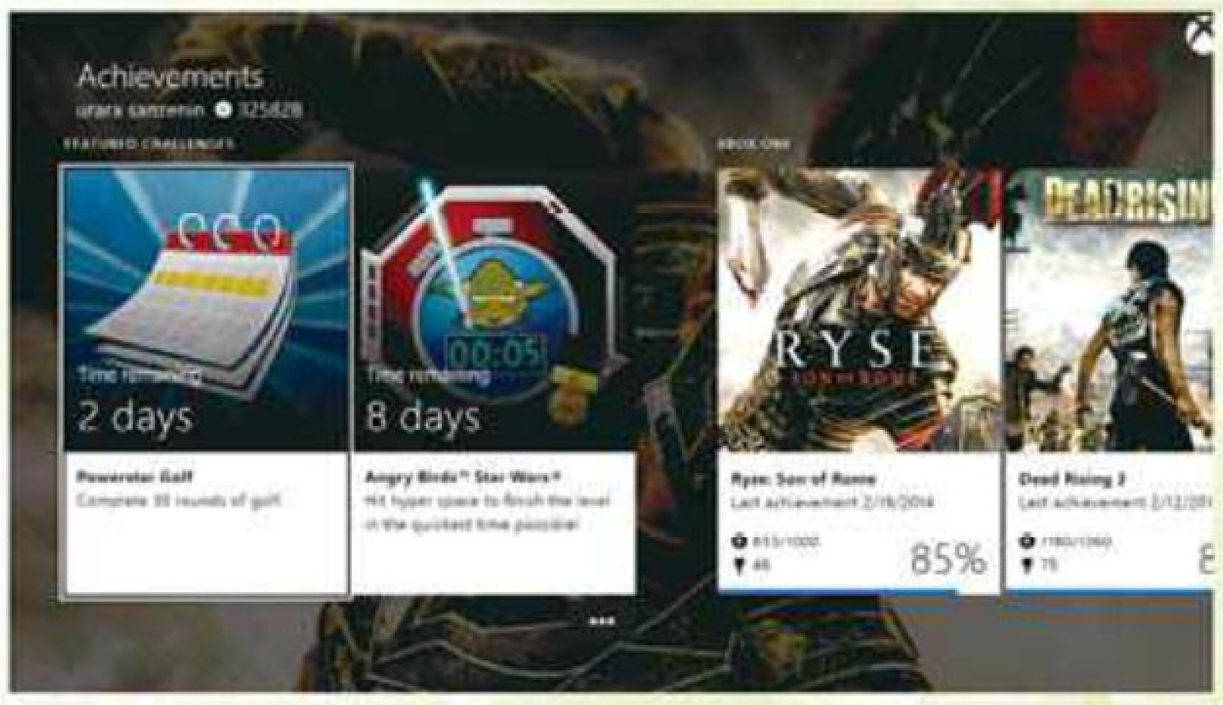
当玩家在离线状态下游玩 Xbox One 时，那么就算达到了成就要求，也无法获得成就。不过这并不是说玩家不能解除成就，事实上成就照样会解除，只不过它的跳出时机变成了下一次将机器联网的时候，而且不会出现没有时间戳的情况。

不仅如此，在 Xbox One 上，成就查看器是作为 App 的形式出现的，而这个 App 必须在联网时才能使用。也就是说，如果不联网的话，别说拿成就，就连看成就都是不行的。如果你的网络存在问题的话，有可能出现打开时报错的情况。

不过虽然微软设置了一堆限制，其实说到底离线还是可以打成就的，只是不会即时出现提示而已。而且和 X360 时代相比，如今连时间戳都有。所以其实影响不算大。

查看成就

如今玩家在 Xbox One 打出来的成就，并不能在官网查询，这点给玩家带来了不小的困惑。Xbox 官网一直以来都是玩家查询比较成就的最佳选择，如今无法在官网看到 Xbox One 成就，感觉十分怪异，更别提那些想把精美成就壁纸存下来的朋友了。



在 X360 上，玩家同样不能查看到 Xbox One 的成就，这部分成就只会以一个笼统的 Xbox One 成就标

记出来，不能详细查看它们来自于哪个游戏。如今除了 Xbox One 之外，玩家只能通过移动平台的免费软件 Xbox One Smartglass 来查看 Xbox One 成就。幸好如今 Xbox One Smartglass 囊括了几乎所有的移动平台，iOS、安卓、WP 全部有份，多少缓解了玩家的不便。注意目前 Xbox One Smartglass 只在首发国家和地区的卖场提供下载。

成就设置

所有的跨世代游戏，其 Xbox One 版的成就均是分开计算的，这就给了成就犯巨大的动力。除此之外，Xbox One 的成就设置也有变化。

众所周知，在 X360 上光盘游戏是 1000 点成就上限，下载游戏是 200 点或 400 点成就上限，只有少数例外。如今到了 Xbox One，所有的下载游戏都有 1000 点成就。这可能是因为如今所有的 Xbox One 游戏都有数字版，使得光盘游戏（Retail）和下载游戏（XBLA）的界线模糊了。从性价比来说，购买 Xbox One 的下载游戏是成就犯的不二之选。例如首发游戏中评价不高的下载游戏《LocoCycle》，如今打折只要 10 美元，同样也有 1000 点成就，真可谓是超值。

此外 Xbox One 的 App 也有成就设定。其实在 X360 时代就已经出现过带成就的 App，不过数量很少。如今到了 Xbox One 上，就连系统自带的 Xbox Video 和 Xbox Music 也有成就。App 的成就和游戏成就基本一致，惟一的区别就是 App 的成就都没有点数设定，因此不影响总的完成率。但对于成就犯来说看着一排没拿完成就的项目，感觉还是很不爽的。

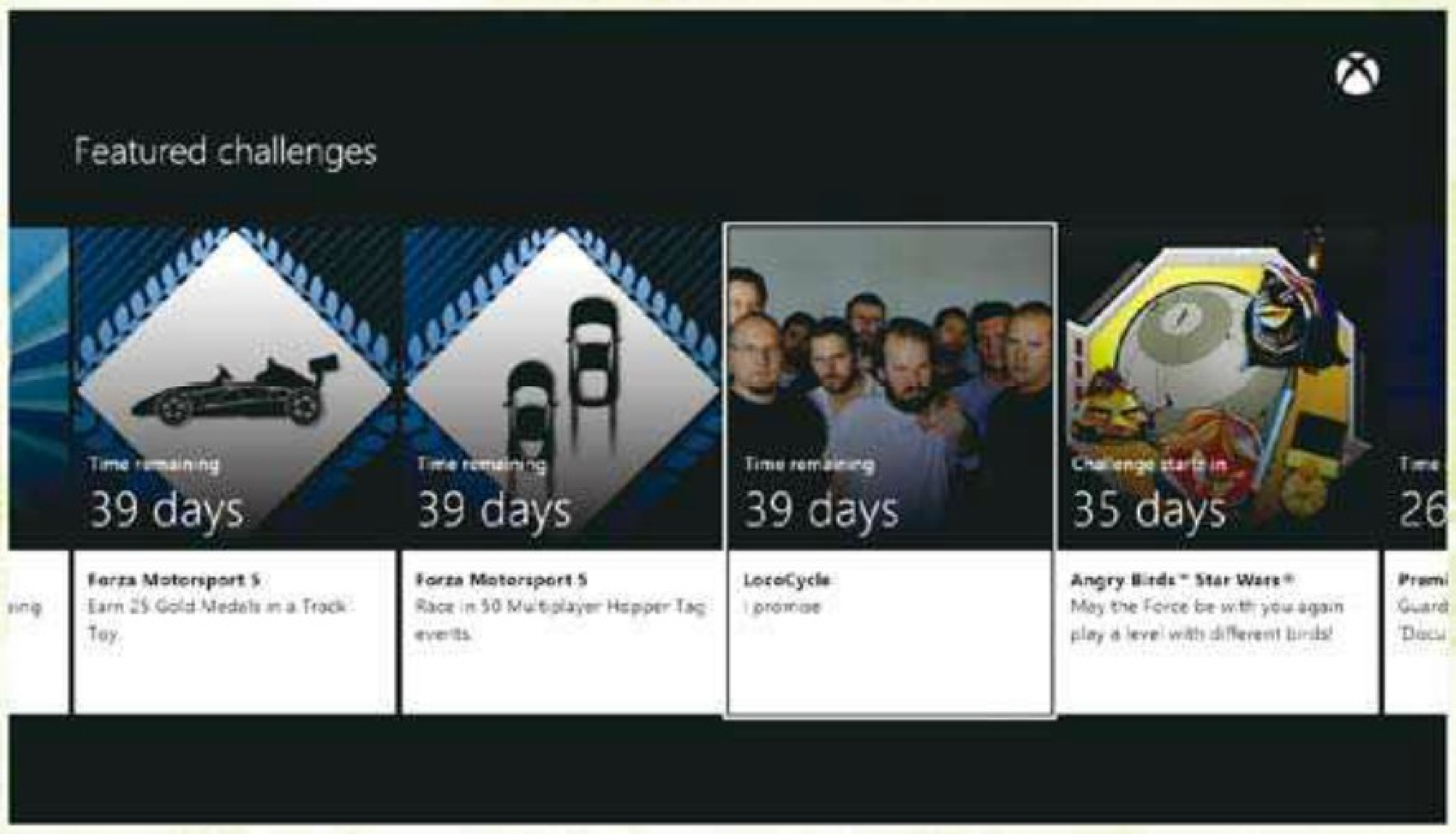
挑战系统

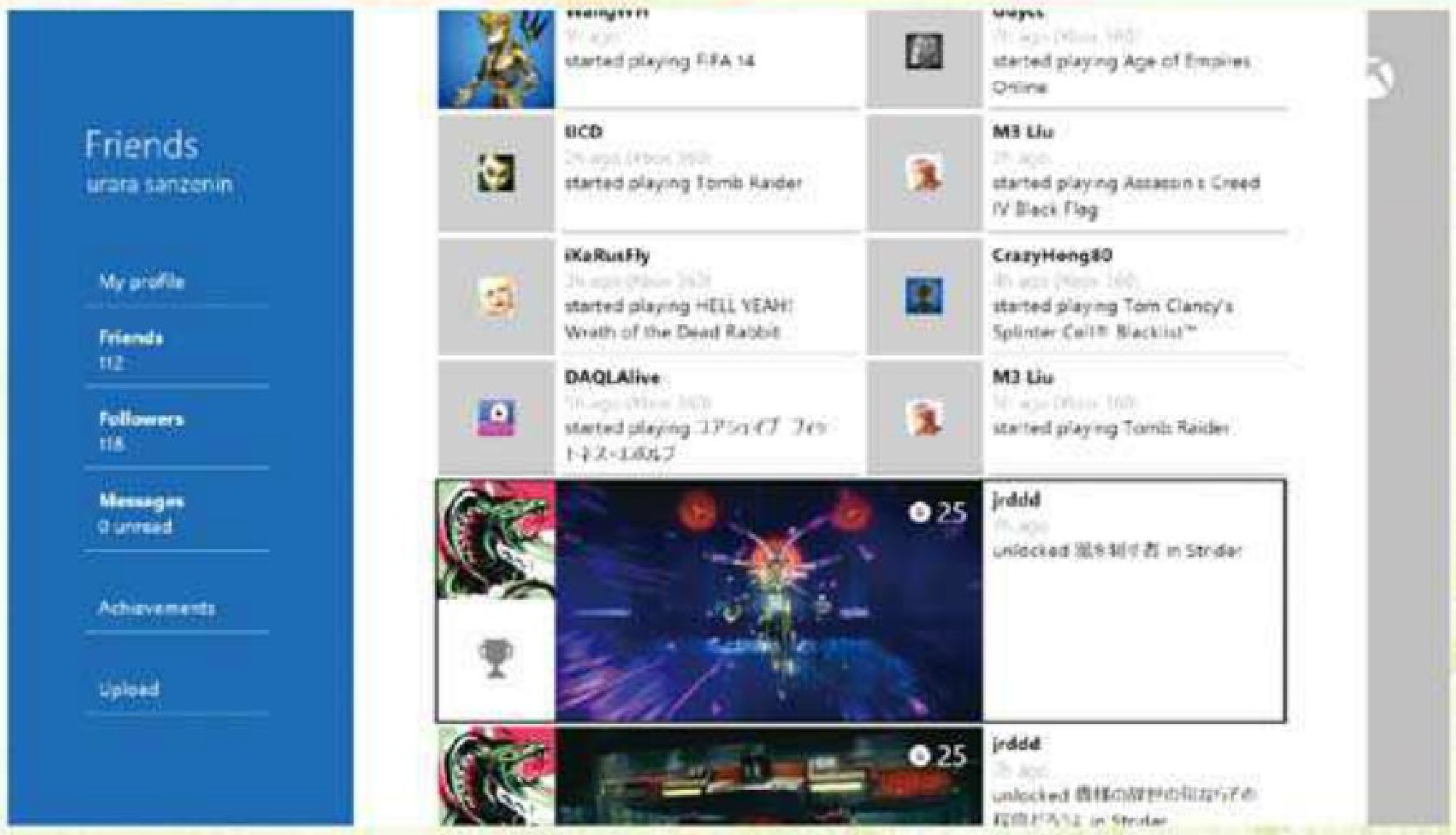
挑战是次世代成就系统的一大特色。挑战和成就有共通之处，系统会把挑战算入成就的一部分，其特征就是当解锁挑战时系统弹出的提示依然是 Achievement Unlock。但挑战没有点数，也不计入成就完成率之中。已完成的挑战会按时间顺序出现在玩家的成就列表中，区别在于挑战没有点数显示。不过没有完成或错过的挑战不会以未完成的形态出现于成就列表中，关于这点，成就犯大可放心。

挑战的最大特征来自于时限性，如今已经有很多挑战无法取得了，例如很多首发游戏都有的首发期限定挑战。但也有更多的挑战即将开始，例如《丧尸围城 3》就有在圣诞期间才开始的挑战。而完成挑战后给予的奖励也是多种多样的，一般来说都是游戏中的道具，最差也是给一张壁纸。凡是有奖励的挑战，会以一个礼物的图标来表示。

挑战虽不影响完成率，但在和其他玩家比较成就时，它仍会作为成就出现。也就是说，你和朋友比较成就时，就算某个游戏大家都是全成就，但获得的成就数量可能有高下之分，而这其中的差别就在于挑战喽。

按照官方的说法，挑战是可以跨游戏、跨玩家设置的，例如要求玩家全系列制霸、全球玩家累计干掉 N 个敌人等等，不过目前还没有看到这样的挑战，让我们拭目以待。

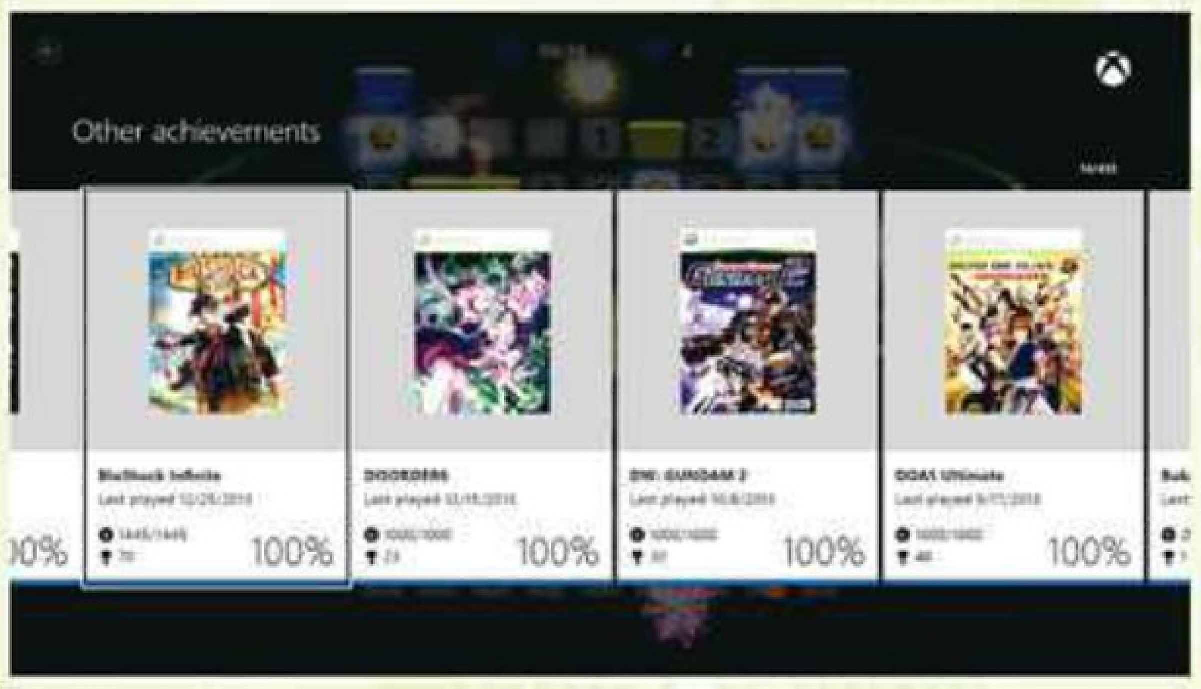




次世代环境下的本世代成就

说了半天次世代成就系统，那么本世代成就在 Xbox One 上又有什么表现呢?

本世代成就在 Xbox One 上的表示方式华丽了很多。每个游戏会单独列出美观的大封面，而点进去之后每个油还会配有一张精美的壁纸作为背景，看上去十分养眼。每个游戏的成就完成情况会在封面下面显示，可谓美观实用两不误。值得注意的是，原本成就完成率的算法是按个数算，在 Xbox One 上则变成了按点数算。个人认为这是一件好事，以纱迦的《灵弹魔女》为例，原本只有最高难度通关的 1 点成就没拿，按过去的算法，完成率应该是 93%，但在 Xbox One 上会显示 99%。



不过本世代成就的表现也就仅此而已了，其他的所有新功能统统不对应，这点还是颇让人觉得遗憾的。

语音浏览

Kinect One 拥有强大的语音识别功能，而这一功能更是可以很好地应用到成就之上。当玩家说出“Xbox go to achievement”时，系统就会自动打开成就 App。然后重点来了，玩家可以用语音来浏览成就，比如只要你说出屏幕上出现的游戏名，即可自动打开对应游戏的成就列表！经我们测试，Kinect One 表现良好，即使游戏名中混杂了大量非英语词汇（如日语、墨西哥语）亦可准确识别，例如《DBZ：ULTIMATE TENKAICHI》。而且即使是特别老的游戏，也完美对应语音识别。

如果是次世代成就的话，玩家甚至还可以通过念单个成就的名字，来查看对应的壁纸或完成情况！不过本世代成就很遗憾不支持这一功能。不过能做到以上这些，成就犯应该已经满足了！

结束语

尽管次世代成就系统十分强大，但由于刚刚推出，还存在着一些不尽人意之处。其中个人最不满意的地方，除了不能于官网观看 Xbox One 成就外，就是不能删除零成就记录。不过总的来说，次世代成就系统几乎可以说是完美的。

最后让我们总结一下次世代成就系统的进化点：

·成就独立云端化，可随时进行修复 BUG，或更改不合理条件。

·每个成就都有一张 1080p 壁纸级别的图标。

·提供游戏数据的查询和比较功能，所有累计型成就均有单独统计完成度。

·新增限时挑战系统，并对应各种实际奖励。

更美观，更实用，更安全，更人性，这就是次世代成就系统的魅力！此时此刻，作为成就犯，怎一个爽字了得！

没有规则限制的热血冰球！

从开始这款游戏的那一刻起，玩家便会立刻明白“没有规则”的含义。在多种能力的帮助下，游戏的节奏非常快。简单易上手的操作，欢乐的游戏模式，一旦入门后很容易让人沉浸其中。由于全部的线下成就都可以在本地对战模式中使用双手柄解除，所以本作的难度基本就在于熟悉游戏操作和掌握进球诀窍的过程中。需要注意的是本作的成就全部都是只有在比赛结束后才会获得，达成条件后并不会立刻跳出成就。

文 Burt　美编 小瑟

3 对 3 冰上曲棍球	EA	体育
X360　3 on 3 NHL Arcade		XBLA
2009 年 2 月 11 日	本地 1 ~ 3 人，在线 2 ~ 6 人	4.99 美元
无对应周边		

成就数量	200 点 /12 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	60 点 /2 个
全成就所需时间	2 ~ 3 小时
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	3 手柄

Brick Wall　20点

成就说明 在不失分的情况下赢得一场比赛

获得方法 开启双手柄后，对手控球时会自动切换成 2P 玩家，完全没有失分的可能。

Super Speed　10点

成就说明 在一场比赛中使用加速能力得分 2 次

获得方法 先将比赛设置为得 15 分获胜，以保证有足够的时间来得分。获得能力首先需要按 B 键攻击对手，对手会随机掉落一种能力。本成就所需的能力的图标是一个火箭，效果为球员移动速度加快。玩家必须使用取得此能力的球员得分才算有效，其他未取得此技能的球员得分则无效。

Laser Beam　10点

成就说明 在一场比赛中使用超级射门能力得分 2 次

获得方法 同 Super Speed 成 就，本成就所需的能力的图标是一个冰球，效果为射门速度明显加快。

Ice Man　10点

成就说明 在一场比赛中在对方球员被冰冻时得分 2 次

获得方法 同 Super Speed 成 就，本成就所需的能力的图标是一个雪花，效果为冰冻一名对方球员使其无法移动。

Double Up　10点

成就说明 在一场比赛中使用双倍得分能力得分 2 次

获得方法 同 Super Speed 成 就，本成就所需的能力的图标是一个 2x，效果为一次得分得 2 分。

Juggernaut　10点

成就说明 在一场比赛中使用巨人能力得分 2 次

获得方法 同 Super Speed 成 就，本成就所需的能力的图标是一个哑铃，效果为球员体型巨大化从而不受撞击影响。

Over And Out　10点

成就说明 将一名对方球员击出场外

获得方法 使用双手柄，2P 先将队伍中个头最小的一位球员移动至球场中部左侧或右侧的广告牌前，这里的广告牌是球场中最矮的，之后 1P 控制体型最大的球员从侧面冲向 2P 球员并按下 B 键攻击，便可将 2P 玩家击出场外。

Trickster　20点

成就说明 使用技巧射门得分

获得方法 按下 Y 键使用技巧射门，这种射门球速较慢，所以并不容易得分，可以尽量靠近对方球门来提高成功率。

Race To Victory　20点

成就说明 以至少领先 15 分的优势获得一场胜利

Score Big　20点

成就说明 在一场比赛中至少得 10 分

Let's Play　10点

成就说明 玩一场线上比赛（无论输赢）

Team Player　50点

成就说明 在登入两个访客账号的情况下玩一场线上快速等级配对比赛（无论输赢）

获得方法 本成就需要玩家拥有 3 个手柄，在主菜单将 2P 与 3P 手柄登入为访客后选择线上快速等级配对，之后只要完成比赛，无论输赢都可以获得全部两个线上成就。

200点，达成！

只有女性角色的3D格斗！

由于制作团队来自于美国，所以本作的角色设计与大家熟悉的日式格斗游戏有很大不同，明显更偏向于美式，但本作的手感却一点也不含糊，可谓上乘之作。本作的全部线下成就都可以在本地对战中使用双手柄解除，并且在2P没有登入账号的情况下，1P与2P的操作都将累积到1P的账号中，这一点对于几个累积性成就有很大的帮助。

文 Burt　美编 小瑟

X360	美眉格斗	Majesco	格斗
	Girl Fight		XBLA
	2013年9月25日	本地1～2人，在线2人	9.99美元
	无对应周边		

成就数量	400点/18个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	40点/1个
全成就所需时间	4～6小时
最少通关次数：1次	
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求：无	

Worldly Warrior 40点

成就说明 与全部角色对决，并游玩全部场景

获得方法 开启双手柄进入本地模式，将比赛设为1局定胜负，游戏共有8名角色和7个场景，故只需要8场即可获得此成就。

Kitty Has Claws 20点

成就说明 只使用拳获得5场胜利

Killer Legs 20点

成就说明 只使用踢获得5场胜利

Knocked Off Her Feet 20点

成就说明 只使用投获得10场胜利

获得方法 以上3个成就非常简单，拳的默认键位为X，踢的默认键位为A，投的默认键位为Y，将比赛设为1局定胜负，时间设为无限可以确保万无一失。

Spoon 20点

成就说明 以背后投获得5局胜利

获得方法 先用左摇杆绕到对手背后，按Y键即可发动背后投，当对手血量低时使用背后投给与其最后一击，重复5次即可。

Tremors 20点

成就说明 以地震拳获得10局胜利

获得方法 地震拳是玩家可选的技能之一，玩家在选择角色后便可选择技能，玩家共可以选择两个技能，分别对应按键的LT与RT。此技能的图片为一个拳头，背景为橘黄色。当对手血量低时使用地震拳给与其最后一击，重复10次即可。

Brawn and Brains 20点

成就说明 以满气槽的状态获得5局胜利

获得方法 只要玩家在一局中完全不使用技能，便可确保满气槽状态。

Perfectionist 20点

成就说明 以无伤状态获得25局胜利

Swift Attacks 20点

成就说明 在25局中打出第一击

获得方法 以上2个成就只有一个手柄的话难度会比较大，但如果有双手柄则毫无难度可言。

Living on a Prayer 20点

成就说明 以低于5%的血量赢得一场比赛

获得方法 先用2P将1P打至残血，血量要到再挨一两拳便会死的程度，之后换回1P将2P打死即可。

Hands Off Me 20点

成就说明 拆掉对手的投技50次

获得方法 先将两位角色靠近，让2P按Y键使出投技，之后1P迅速按Y键即可拆投，重复50次即可。

Maximum Psi 20点

成就说明 购买并同时装备2个3级技能完成一场比赛

获得方法 首先玩家需要攒够足够的点数以购买2个3级技能，点数只要正常游戏即可获得许多，攒够160000点即可确保足够购买2个3级技能。起初玩家只能购买1级技能，购买以后才能购买该技能的更高等级。之后再次进入游戏选择角色，在选择技能时要记得将刚刚购买的技能选成3级。

Neuro Annihilation 20点

成就说明 赢得100场比赛

获得方法 为保证获得成就的效率，请确保将比赛设为1局定胜负。

VR Trooper 20点

成就说明 累计移动10000米

Battle Hardened 20点

成就说明 格挡1000次攻击

10000 Ways to Say I Hurt You 20点

成就说明 攻击10000次

Psi Like an Eagle 20点

成就说明 积攒1000条气槽

获得方法 以上4个成就为积累性成就，将每局时间设为无限后，2P按住B键格挡，1P不停地按X键攻击即可，全部的4个成就都会在这个过程中解除。如果有连发手柄的话可以大大缓解压力，否则就只能纯手动按10000下了，整个过程大约需要90分钟左右。另外需要指出的是气槽即使已经蓄满依然会继续累积，无需使用能力将其耗空。推荐使用角色Daisy或Warchild，这两个角色的攻击速度与气槽积攒速度都相对较快。

Neuro Killer 40点

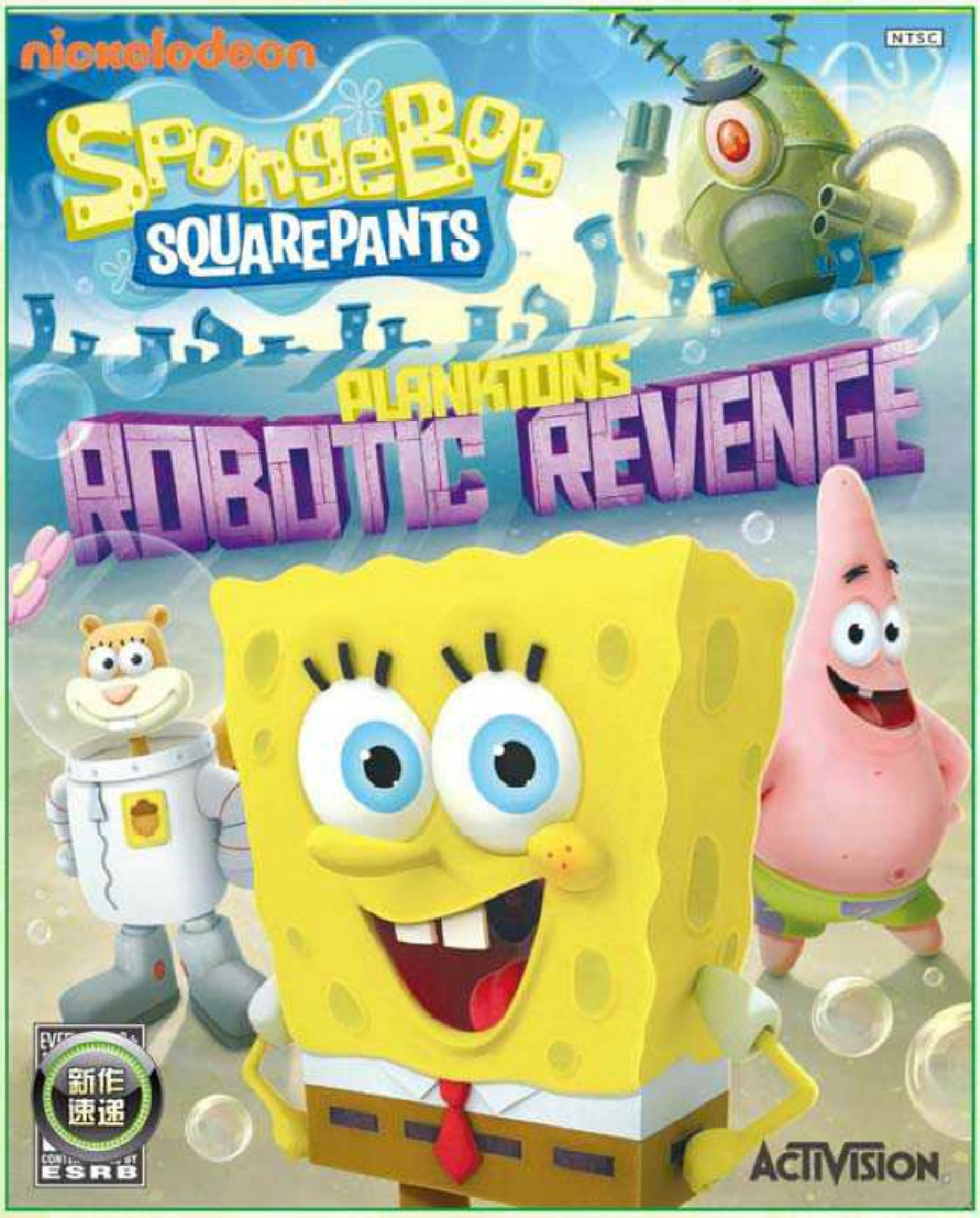
成就说明 在线上等级配对中连胜3场

获得方法 本作的配对系统存在锁区的问题，这导致在国内无法搜到国外玩家，所以玩家需要寻找一位好友来陪刷。由于锁区的问题所以玩家完全无需担心会搜到其他玩家，而且即使是等级配对玩家也可以看到对方ID，如果搜到的是其他人在比赛开始前离开即可。

400点，达成！

成就再次拯救游戏性

记得当年玩上《海绵宝宝 诚实或正直》的时候，简直是一种惊艳的感觉。游戏的画面居然相当不错，加上手感还行，关卡设计也中规中矩，一下子就让人好感大增。这回的《痞老板的复仇》老实说和《诚实或正直》相比简直是天上地下，游戏的关卡设计一泡污，每一关打起来都差不多，3 场 BOSS 也大同小异。虽说通关时间很短，但通关了还要刷刷刷，实在是太没意义了。当然成就好拿是肯定的，不然也不会为大家推荐这个渣作啦！



海绵宝宝 痞老板的复仇	Activision	动作
X360 Spongebob Squarepants: Plankton's Robotic Revenge		美版
2013 年 10 月 22 日	本地 1 ~ 4 人	29.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

10小时的无趣成就之旅

全成就路线图

本作的难度相当之低，基本上除了摔死之后很难有失败的可能。玩家的攻击方式主要有 3 种，分别是 X 键的普通攻击，RT 键的射击，以及空中 X 键的落下攻击。此外 LB、RB 为换射击系武器，Y 为发动特殊状态。游戏中打倒敌人能拿到升级的点数，电池状的物体是回复特殊状态槽的，而回复道具全部在宝箱里，需要用落下攻击取得。

游戏中共有 5 名角色可以选择，不同角色之间的性能区别不大。每个角色都有好几种射击系武器，连射、点射、散射、爆炸、激光……应有尽有，但实际上还是没什么区别，这真是一个无趣的游戏。每个角色的升级点数是分开的，这个设定也很反人类，害得我们得多花 4 个小时来刷升级点数。推荐的全成就路线如下：

成就数量	1000 点 /20 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10 小时
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
有无秘技	不明
有无成就 BUG	无
特殊要求	4 手柄

1. 通关。本作无任何收集要素，记得多收集升级点数即可。

2. 补完多人成就。需 4 手柄。

3. 边刷升级点数边补其他成就，请谨记升级点数不共通。

注意本作为自动保存，保存的时机是进入结算画面，例如打过完整的一小关，或是退出升级机器。

剧情相关

以下成就为剧情相关成就，通关的同时即可顺利获得。

Pirateer 25点

成就说明 完成 Dutchman's Triangle 的全部关卡

Hard Rock 50点

成就说明 完成 Rock Bottom 的全部关卡

Beach Head 100点

成就说明 完成 Bikini Bottom 的全部关卡

Skydiver 10点

成就说明 完成第一个浮游环节

获得方法 最快打过第一大关的第一小关就会进入浮游环节，在这个环节中你需要操作角色躲避障碍物，顺便再多捞点升级点数。

Lock and Load 15点

成就说明 解锁 Pickle Blaster

获得方法 Pickle Blaster 是每个角色的第一把射击系武器，当你来到第一个升级机器后就会自动获得它。

Seaweed Squashed 30点

成就说明 初次干掉痞老板

战斗相关

Bot Wrecker 25点

成就说明 干掉 250 个敌人

Sea Warrior 20点

成就说明 不死打过任意一关

Coral Skydiver 25点

成就说明 无伤通过任意一个浮游环节

获得方法 可以说是本作最难的一个成就，当然也难不到哪里去。推荐挑战第一大关的第一小关，单打。在本关最后跳进大漩涡就会进入浮游环节，你的目标是没有被障碍物撞到。推荐玩家躲在右上角，然后根据情况来左右调整位置，总的来说不难。不过如果玩家被障碍物撞到，那就要整关重来，因为本作没有回到上一个检查点的设定。这里有两点忠告：首先，这个步骤可以留到最后来做，如果失手，就权当是刷升级点数；其次，在进入最后的漩涡之前，先设法把体力降至最小，这样一旦被障碍物撞中就要重新浮游，等于是变相地多了一次机会；第三，推荐使用章鱼哥（Squidward），因为它的体型最为瘦小，不会遮挡视野。

Master Overloader 15点

成就说明 用过载方式打败 50 个敌人

获得方法 所谓过载方式是指用射击的方式令敌人逐渐崩溃，一般都是各种炮台需要用这种方法来击破，攻击时会出现一个圆盘不断转动。50 的目标十分轻松，随便打上几关就有了。

多人相关

本作最多支持本地 4 人同乐，但不支持在线合作，其中有一个成就需要用到 4 个手柄。个人推荐的方法是选择第一大关的最后一小关，这是一场 BOSS 战。开着 4 手柄进入游戏，玩家只要专心控制 1P 躲避即可，当另外 3 个角色的体力为零时，在他身边会出现一个绿色的圆圈。只要站在这个圆圈里不动，很快就可以把倒下的队员拉起来。反复这个步骤直到复活 20 次的成就跳出，再干掉 BOSS 过关，就可以拿齐全部的多人相关成就了。

Not Defeated Yet 10点

成就说明 救活一名队友

Field Medic 25点

成就说明 救活 20 名队友

Team Sponge 100点

成就说明 4 人合作打过任意一关

升级相关

终于到了最后阶段。本作没有太好的升级方法，个人推荐是挑战第一大关的第 2 小关，也就是 Dutchman's Hollow 关卡。打这关时有两次存档机会，一次在中途的升级机器，另一次是过关时。个人统计的结果是在升级机器处退出的话，是 2 分半钟赚 1400 点；过关时退出，是 6 分 15 秒赚 3500 点。算一下就知道了，两者的效率基本相同。大家可以任意选择方法，不过切记不同角色的升级点数是分开的，每名角色大约需要 34000 点才能升满。这样的话差不多一个人就要刷 61 分钟。通关的过程中玩家应该能取得足够一名角色升满的点数，那么最后还需要补刷约 4 小时才能完成目标。

Armed to the Gills 25点

成就说明 解锁任意一名角色的全部射击系武器

Decked Out 25点

成就说明 将任意一名角色的任意一把射击系武器升满

Master Star 100点

成就说明 升满派大星（Partrick）的全部射击系武器

Master Sponge 100点

成就说明 升满海绵宝宝（SpongeBob）的全部射击系武器

Master Squid 100点

成就说明 升满章鱼哥（Squidward）的全部射击系武器

Master Squirrel 100点

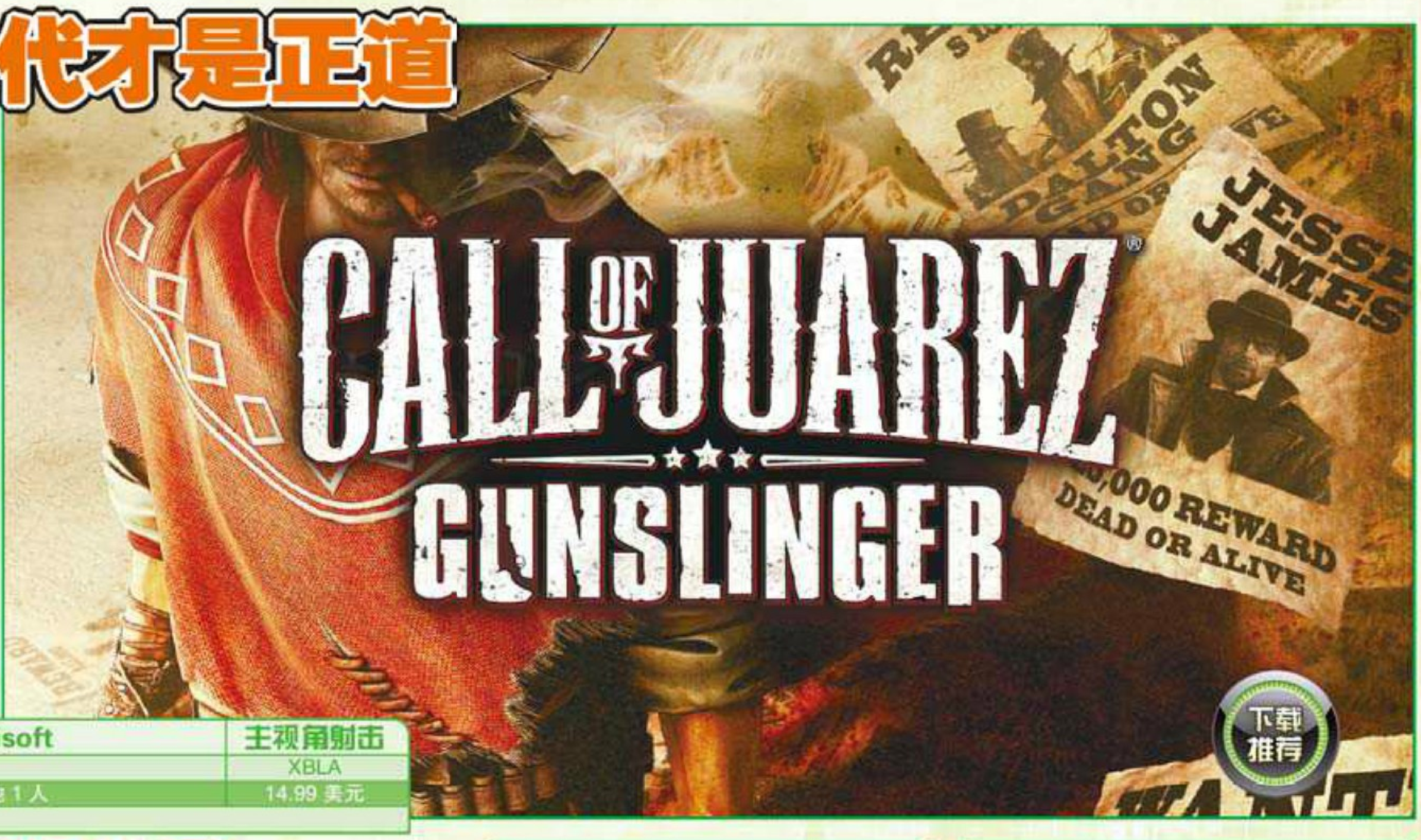
成就说明 升满珊迪（Sandy）的全部射击系武器

Master Crab 100点

成就说明 升满蟹老板（Mr. Krabs）的全部射击系武器

1000点，达成！

回归西部时代才是正道



糟糕的前作使制作组痛定思痛，把系列的故事背景搬回系列的美国西部时代。相比前作，本作改良了不少。虽然只是个下载游戏，但射击手感和爽快感相比同期其他主视角射击游戏也毫不逊色。某些成就的取得条件虽然看上去技术含量挺高，但取得难度却没有想象中的那么大，讲究的只是方法而已。其中的难点成就会在后面重点讲解，首先来看看游戏的成就概述。

文 Archer君　美编 小瑟

X360	狂野西部 神枪手	Ubisoft	主视角射击
	Call of Juarez Gunslinger		XBLA
	2013 年 5 月 22 日	本地 1 人	14.99 美元
	无对应周边		

全成就路线图

注意事项

1. 由于最高难度 True West 只有在通关一次后才会解锁，所以要想全成就，二周目是必需的。最高难度值得注意的除了敌人的攻击力升高之外，平时玩家屏幕上显示的信息（如子弹剩余等等）在该难度下都是关闭的。不过由于二周目可以继承一周目玩家的等级和技能，而且二周目玩家一般都已经熟悉流程，所以最高难度对玩家而言只是小菜一碟。

2. 本作的收集要素不多，而由于有技能（效果为玩家走到收集要素附近手柄会振动）的帮助，收集难度也不高，玩家可以在通关计分时查看到该关卡的收集情况。玩家在游戏流程时可以参考下文的收集攻略，并辅以技能锁定具体位置即可。

成就数量	400 点 /26 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10 ~ 12 小时
最少通关次数	2 次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

That's How it Was 10点

成就说明 任意难度通关

Unvarnished Truth 25点

成就说明 收集全部 54 个收集要素

获得方法 具体地点可以参考全收集攻略。

The Tally 20点

成就说明 完成所有 Arcade mission

Magnificent Three 10点

成就说明 在其中一个 Arcade mission 取得三星评价

Grows In The Telling 20点

成就说明 Hard 难度通关

Last Man Standing 25点

成就说明 最高难度通关

获得方法 最高难度会在通关一次后解锁，由于有继承一周目技能，所以只要稳扎稳打，难度不高。

For a Few Skills More 25点

成就说明 在故事模式中解锁所有技能

Perseverance 15点

成就说明 在故事模式中解锁同一类别的两把武器

获得方法 在解开上一成就的过程中会自动取得

Trick Shot 15点

成就说明 在对决时先把一只鸟射死，再把对手解决，然后取得对决的胜利。

获得方法 选择 DUELS 模式，在第三场，玩家会遇上 The Old Man，然后按部就班提高自己的集中力，对方拔枪后迅速把左摇杆移向右边躲开子弹，首先把鸟射死，然后再次躲开对方子弹的同时冷静地把对手解决。

Quality Time 20点

成就说明 进入 Concentration 状态累计达 15 分钟

获得方法 多按 RB 进入 Concentration 状态，一般一周目就能取得。

Ungrateful 15点

成就说明 在一次 Concentration 状态中，把一个敌人扔出来的雷管射爆，然后再把那个敌人击毙

获得方法 这成就如果没在流程中解开的话，玩家可以通过选关重玩第五章。当玩到主角回忆进入矿洞的路线时，玩家会在矿洞的一个转弯处遇到一名站到高处扔雷管的敌人。玩家在消灭下方的敌人后就可以慢慢和这个敌人周旋了，由于地形关系，雷管打不到玩家，而是会笔直地掉到地上，玩家所要做的就是冷静地击破掉在地上的雷管，然后把上方的敌人解决。

Turkey Shoot 20点

成就说明 连击达到 20

获得方法 故事模式中玩家会有数次操纵格林机枪的机会，错过的话读取上一个检查点即可。

Full Blast 10点

成就说明 用霰弹枪近距离把用霰弹枪的敌人干掉

获得方法 一般会不知不觉地解开，不会错过的成就之一。

True Story 10点

成就说明 完成任意一个关卡的全部收集。

Swift Justice 10点

成就说明 在一场决斗中用 0.6 秒以下的时间赢得决斗

获得方法 在对方拔枪之前尽量提高 Foucs 值，一般会在流程中解开，不行的话进入 Duel 模式找第一个对手练习就行。

Honor Intact 20点

成就说明 赢得 Duel 模式的所有决斗

获得方法 要想取得这个成就，练习是必须的，决斗的基本技巧就不多说了，流程中玩家会遇到很多练习机会。决斗胜利的诀窍除了手稳反应要快之外，还有就是“向右躲”。对方拔枪后向右躲基本可以躲开 90% 的子弹！不过这也不是万能的，面对 Jesse James 和 Billy The Kid 玩家的拔枪速度必须高于 95%，否则必死。还有面对 Daltons Brothers 时，右边的那位会先开枪，提前解决。其余的按部就班就行。

注意决斗时玩家必须晚于对手拔枪并取胜，才算赢得这场决斗。决斗模式有个拔枪的时机，一到时间对方就会拔枪，一般来说玩家很难捕捉这个时机（通常会比 NPC 慢一点）。你可以选择提前拔枪（无视时间），但这样做胜利后会被当成 dishonourable kill，会解不开成就，所以最保险的方法就是先等对方拔枪后再拔枪。

Death From Above 10点

成就说明 在空中解决五个敌人

获得方法 一般第一关末尾就能解开，不行的话解开“Excutioner”技能后再试一次即可。

Keep At It 5点

成就说明 解开第一个技能

This Time for Real 10点

成就说明 剧情成就

There's More to It 10点

成就说明 剧情成就

Staying Afloat 10点

成就说明 剧情成就

Righteous 10点

成就说明 剧情成就

Into the Sunset 20点

成就说明 剧情成就

Violence Begets Violence 20点

成就说明 剧情成就

获得方法 成就 23 和 24 分别对应两个结局，最后玩家的选择对应不同的结局，但由于全成就至少二周目，所以玩家大可以在二周目再补完另外的结局。

For Massive Damage 10点

成就说明 通过盾牌的空隙把一名盾牌敌人击毙

获得方法 游戏中会出现一种会拿着盾牌的敌人，玩家只要对着盾牌上的小洞开火击毙敌人即可。

Legend Among Legends 25点

成就说明 所有 Arcade mission 都取得三星评价

获得方法 本作最难的成就没有之一。在这里简短地说明一下取得三星评价的窍门。首先，熟悉关卡是必需的，而取得三星评价只需高连击，过关时间爆头率什么的都是次要，经笔者验证，只要连击数达 40 以上，断连次数不超过 1 次的话就能肯定取得三星评价。然后在过关过程中，只有在连击快断或者是找不到敌人时才发动“concentration”，其余时间一般不要发动以节省技能槽。最后，三大风格推荐 Ranger 和 Trapper，风格一远一近基本可以应付全部关卡。

全收集位置

1. Once Upon a Time in Stinking Springs	
收集要素 01	流程必定取得。
收集要素 02	流程中玩家会进入一间屋里协助 NPC 战斗，收集要素在二楼房间的柜子上。
收集要素 03	流程最后玩家要去往马厩，收集要素在马厩外稻草人的头上

2. A Fistful of Hot Lead	
收集要素 04	开门到走廊右手第一间牢房。
收集要素 05	从屋顶下来后看到弹药箱，补给后沿着左边走，收集要素在一间棚屋的箱子上。
收集要素 06	从屋顶下来的战斗后，玩家会看到一个写着“DELICIOUS CIDER”的牌子，收集要素在附近机器的工作台上。
收集要素 07	走过喷泉来到大街，路右边第二栋建筑（招牌是“WEAPON STORE”），收集要素在木桶上。

3. A Bullet for the Old Man	
收集要素 08	发生剧情玩家开始逃进洞穴时，洞穴右侧的高地有一个帐篷，收集要素在帐篷里。
收集要素 09	补充子弹后回头清理追兵时，走中间的上行石坡，在右前方的是石台边缘可以找到收集要素。
收集要素 10	在沿着掩体向山头进发的途中，收集要素在左边道路的地上。

3.Gunfight at the Sawmill	
收集要素 11	进入锯木厂，沿着路左边的枯树走上去，在树枝上拿去收集要素。
收集要素 12	在院子玩家会居高临下和敌人战斗，清空后下去调查附近的屋子，其中一间门是可以推开的，收集要素在桌上。
收集要素 13	拿到上个收集要素后继续前进，玩家会遇到三个盾兵，解决后调查左边木材仓棚后方可以在木桶上找到收集要素。
收集要素 14	当主角来到一场景并感叹风景不错时，右边有一弹药箱，收集要素在左边木棚的椅子上。

4.The Magnificent One	
收集要素 15	关卡开始后进入矿井，遇到岔路后向左转，在木箱上可以找到收集要素。
收集要素 16	发生剧情进入主矿井后，遇到岔路向右转，往右下方看可以看到一个平台上有弹药箱，收集要素在平台末端的木梁上。
收集要素 17	流程中当玩家来到一个满是炸药桶的房间，小心把敌人解决后，收集要素在左边的墙角里。
收集要素 18	流程中玩家需要通过爬梯继续前进，爬上第一条竖梯后，右转，在木梁上可以找到收集要素。

5.Be Quick or Be Dead	
收集要素 19	开始的战斗结束后，不要进酒吧，进入右边小巷里的铁匠铺的箱子上拾取收集要素。
收集要素 20	拿到上一个收集后来到酒吧正门前，由右侧小巷的竖梯爬到屋顶然后加速跑跳向对面的水塔，收集要素在椅子上。
收集要素 21	再次用刚才的竖梯爬到酒吧二楼，由窗户进入酒吧，在桌子上能找到收集要素。
收集要素 22	剧情回溯后清空营地的敌人，在帐篷前能找到收集要素。
收集要素 23	继续前进居高临下清理下方营地的敌人，先不要下去，沿着后方的路走可以发现一个帐篷，在里面可以找到收集要素。
收集要素 24	继续前进，中途会看到一个水塔，爬上去可以找到收集要素。

7.Dances With Renegades	
收集要素 25	一路前进过了吊桥会看到河边有一间废屋，收集要素在里面的架子上。
收集要素 26	进入石洞后走到一“Y”形路口时左转，玩家能找到一武器箱和弹药箱，收集要素在附近的石台上。
收集要素 27	继续前进，在遇到岔口时往右转（左转是剧情点），沿着水流前进，在尽头的尸体上能找到收集要素。
收集要素 28	出了石洞，一段强制战斗后玩家要追击灰狼，先不要赶着去追，往右转能找到收集要素。

8.They Call Me Bounty Hunter	
收集要素 29	关卡开始后立即转身拾取本关第一个收集要素。
收集要素 30	剧情回溯，玩家会从屋顶进入银行，一路杀到一楼，在一楼的保险箱找到收集要素。
收集要素 31	剧情再一次回溯后，流程中玩家会看到一栋红色屋子，收集要素在一层的铁盘里。

9.Bounty Hunter is Still My Name	
收集要素 32	一路淌水前进，玩家会穿过一间半倒的废屋，往前走在左边的屋子里可以找到收集要素。
收集要素 33	但流程来到蒸汽船时，船旁有间废屋，收集要素在屋子的二层。
收集要素 34	上船后从后方绕到船首可以找到收集要素。

10.Not So Great Train Robbery	
收集要素 35	关卡开始后沿着山谷走，左边能看到两节悬挂着得车厢，收集要素在浅绿色的车厢里。
收集要素 36	流程来到利用炸药桶消灭敌人后，在前方的车厢里能拾取到收集要素。
收集要素 37	拿到上一个收集要素后继续前进到最后一节货厢，收集要素在左边的铁笼上。

11.1:30 to Hell	
收集要素 38	流程开始来到一个营地里，消灭敌人后在左边的帐篷里找到收集要素。
收集要素 39	拆掉第四个炸弹后左边的围栏消失后，沿着石路向上走并跳到上层平台，再沿着竖梯下去能找到收集要素。
收集要素 40	沿着炸弹的引线走，沿着右侧的木板跳上去，沿着木梁走到对面平台能找到收集要素。
收集要素 41	关卡的最后玩家会有一场 boss 战，躲避机枪扫射后跑到右侧的马车后，这里除了能补给炸弹之外还能找到本关的最后一个收集要素。

12.Death Rides a Steel Stallion	
收集要素 42	关卡开始后一路前进，在第二个车厢的保险柜里能找到收集要素。
收集要素 43	时间回溯后，玩家会从天窗跳进一个满是鸡笼的车厢，收集要素在木箱上。
收集要素 44	继续前进，画面由于剧情原因变成灰白，当变回彩色后在附近的干草堆上能找到收集要素。
收集要素 45	通过射击绳索消灭敌人后进入车厢，收集要素在右边的牌桌上。

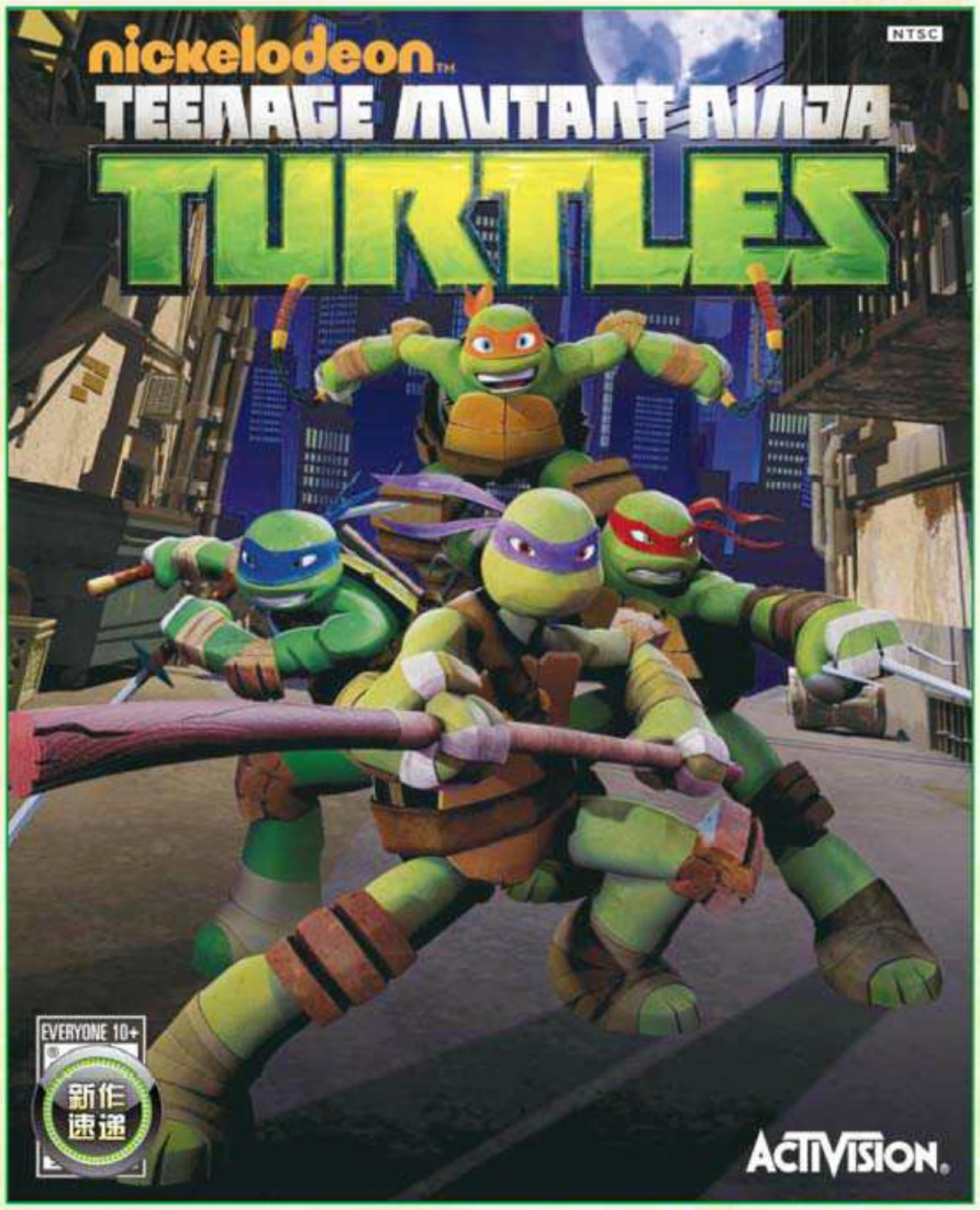
13.Without Forgiveness	
收集要素 46	一路消灭敌人到一个营地，左边的帐篷里能找到收集要素。
收集要素 47	来到湖边，往左走能看到收集要素挂在一根枯木的末端。
收集要素 48	一边躲避狙击手攻击一边前进，往左走到山崖，在右侧的洞穴中能找到收集要素。
收集要素 49	解决狙击手发生剧情后立即回头走能发现收集要素。
收集要素 50	进入洞穴后玩家会来到一个宽阔的空间并遭到敌人攻击，收集要素在左侧篝火旁的木桶上。

14.The Good, the Bad and the Dead	
收集要素 51	来到废弃小镇后，消灭右边屋上的敌人后进入屋里，收集要素在二楼的木柜上。
收集要素 52	继续前进，解决屋顶的敌人后，左边有一个二层建筑物，踢门进去后在吧台能找到收集要素。
收集要素 53	看到钟楼后往右边走，玩家能看到一栋没门的二层建筑，在二层的地上能拾取到收集要素。
收集要素 54	当流程来到墓地时先不要急着进去，入口右手边有一栋废楼，地上有本作的最后一个收集要素。

400点，达成！

前任王者闪亮归来

X360 上的 TMNT 游戏不少，其中最出名的，当属很多年前育碧出的那款动作游戏。在《降世神通》问世之前，本作曾经一度牢牢把持着“第一成就神作”的名头。如今 TMNT 再次以光盘游戏的身分回归，只不过东家也改成了动视。这次的 TMNT 老实说还不如之前那作，不过游戏支持 4 人合作，也算是有些亮点。



忍者神龟	Activision	动作
X360	Teenage Mutant Ninja Turtles	美版
	2013 年 10 月 22 日 / 本地 1 ~ 4 人	39.99 美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

全成就路线图

本作的难度很低。游戏支持 4 人合作，不过一人操作即可拿到全成就。玩家可以通过十字键来切换自己想控制的角色，十字键对应的角色是不固定的，玩家在换人时要注意观看各方向对应的色带，通过色带可以判断对应的角色。游戏中有命的设定，任何一名乌龟倒下，都会消耗一条命。不过非玩家控制的乌龟虽然 AI 弱到令人发指，防御力却也高得令人发指，因此不用操心 AI。

游戏没有难度选择，首先将游戏通关，略加注意一下为数不多的动作相关成就，同时注意完成全收集，这样就会自然而然地解锁时间挑战模式和生存模式。时间挑战模式实际上就是要求玩家再通一遍关，只不过加上了时间统计功能。生存模式则是类似于持久战。三个模式中乌龟们的能力是共通的，在升好级之后要想过关可谓轻而易举。

成就数量	1000 点 /36 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6 小时左右
最少通关次数	2 次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

全游戏最好用的角色就是使双节棍的米开朗基罗。它跳起来后连按 X 键可以在空中进行连击，这一招的威力十分夸张，只要全中的话没有任何杂兵能够承受。由于本作跳跃后可以任意改变方向，这一招对付群敌也相当不错，只是对于体形较小的敌人无效。这时可以换上拿双刀的达芬奇（里奥那多），它的双刀攻击范围十分夸张，用来对付小体积敌人（如机械鼠）十分有效。玩家在游戏时可以优先升级这两名乌龟。

剧情相关

以下成就为剧情相关成就，通关的同时即可顺利获得。

Ooo, aren't you talented? 5点
成就说明 打过第一关

Tanks for Nothin'! 10点
成就说明 战胜 Kraang Tank

Filet o' Fishface 15点
成就说明 战胜 Fishface

That's a Big Mouser 15点
成就说明 战胜 Mega Mouser

Curbed the Dog 25点
成就说明 战胜 Dogpound

Dexter Blockhead 20点
成就说明 战胜 Baxter Stockman

Squishy Brain Freaks 30点
成就说明 打过 Kraang Warehouse

Raising Shell! 30点
成就说明 打过 Shellraiser

What Was THAT?! 30点
成就说明 战胜 Justin the Supermutant

Clearin' the Cookies 30点

成就说明 打过 Fortune Cookie Factory

Shredded! 25点

成就说明 战胜 Shredder

收集相关

本作事实上只有一种收集要素，被称为 Mutagen Canister（诱变剂罐）。不过很多关都有至少一个诱变剂罐需要用调查的方式获得。当玩家来到特定地点时，屏幕上会提示你按 RT 键，之后你需要操作镜头在画面中找到隐藏的机关，再按一次 RT 键确定，就可以找到隐藏的道具。在游戏中这种情况被称为秘密地点，同样也算作收集要素。总而言之，只要找齐全部的诱变剂罐就可以了，一周目找齐完全没有难度可言。如果不幸错过的话，也可以选关弥补，但注意所有收集要素必须过关才会被统计在内。

全收集攻略请参见本文的最后部分。

Half Full 20点

成就说明 找到一半的诱变剂罐

Mutagen Maestro 40点

成就说明 找到全部的诱变剂罐

On the Right Path 10点

成就说明 找到第一个秘密地点

Sorta Master of Secrets 30点

成就说明 找到一半的秘密地点

Master of Secrets! 50点

成就说明 找到全部的秘密地点

升级相关

游戏中每只乌龟的升级项目分为两种，首先是新招式，每只乌龟有两个新招式需要购买；其次是附加能力，例如加攻加防加必杀技效果。每只乌龟学齐全部招式和买满能力都各对应一个成就。

升级所需的点数是在游戏中打败敌人或破坏障碍物后获得的，只要玩家注意收集，在打完时间挑战模式之前即可获得足够多的点数来将 4 只乌龟全部升满。升满每只乌龟所需的点数都是一样的：73000 点。

Leo's Sweet Moves 20点

成就说明 达芬奇（里奥那多）学会全部招式

Awesome Sauce! 40点

成就说明 达芬奇（里奥那多）学会全部能力

Don's Got the Touch 20点

成就说明 成就说明：爱因斯坦（唐纳德罗）学会全部招式

Turtley Cool! 40点

成就说明 成就说明：爱因斯坦(唐纳德罗）学会全部能力

Raph's a Beast! 20点

成就说明 拉斐尔学会全部招式

Cowabunga! 40点

成就说明 拉斐尔学会全部能力

Mikey's Magic 20点

成就说明 米开朗基罗学会全部招式

Booyakasha! 40点

成就说明 米开朗基罗学会全部能力

模式相关

游戏中收集 11 个诱变剂罐可以解锁时间挑战（Time Attack）模式，收集 18 个诱变剂罐可以解锁生存（Survival）模式。时间挑战模式其实就是重新打一遍故事模式，只不过这回每关都有一个目标时间，你需要在规定时间内完成。生存模式有 3 张地图，个人喜欢最左边的那张，玩法就是简单的清屏。由于全模式能力共通，因此建议玩家先通关，再打时间挑战模式，最后打生存模式，这样可以用最强的能力来挑战。不过总的来说游戏的难度低得可以，纱迦玩时间挑战模式基本上都能比目标时间缩短一半，生存模式 35 波下来几乎都是满血，所以完全不用担心。

两个特殊模式都在标题画面下的 EXTRA 里。

Hero in a Half Shell! 10点

成就说明 生存模式打到第 10 波

Turtle Power! 50点

成就说明 生存模式打过第 35 波

Time for Pizza! 30点

成就说明 在时间挑战模式中，第一大关的 3 个小关全部低于目标时间完成

Stoppin' the Clock! 30点

成就说明 在时间挑战模式中，第二大关的 3 个小关全部低于目标时间完成

Pride of Splinter! 30点

成就说明 在时间挑战模式中，第三大关的 3 个小关全部低于目标时间完成

Good Timing! 30点

成就说明 在时间挑战模式中，第四大关的 3 个小关全部低于目标时间完成

Perfect Timing! 50点

成就说明 在时间挑战模式中，第五大关的 3 个小关全部低于目标时间完成

杂项

In Your face! 30点

成就说明 把 10 个敌人扔向屏幕

获得方法 将敌人打至濒死时，其头上会出现 Y 键提示，这时按 Y 键将其捉住，再把左摇杆往下方推，即可将敌人扔向屏幕。重复 10 次即可，第一关就能解除。

Snag 'Em and Bag 'Em 30点

成就说明 关住 10 个敌人

获得方法 在游戏中经常能看到一些垃圾箱，上面有很明显的 TRAP 提示。还是将敌人打至头上会出现 Y 键提示，按 Y 键将其捉住，再把左摇杆往垃圾箱方向推，即可把敌人关进垃圾箱。重复 10 次即可，相当简单。

Ninja Aim Yo! 30点

成就说明 用敌人砸坏 10 个物体

获得方法 在游戏中经常能看到一些可以破坏的物体，将敌人打至头上会出现 Y 键提示，按 Y 键将其捉住，再把左摇杆往物体方向推，即可用敌人将其破坏。重复 10次即可，更是简单。

Need Bigger Pockets 30点

成就说明 获得 10000 点升级点数

I Like Breakin' Stuff 30点

成就说明 破坏 100 个物体，手段不限

全收集攻略

1-1
1：本关开始后立刻往左走。
2：打死几个敌人后，在台阶下面会看到，旁边有一圈经验值，比较明显。
3：系统提示你按 RT 进行观察时，机关在门的左下方。

1-2
1：本关开始后立刻往左走。
2：第二次需要跳过汽车时，在汽车后边，视角看不到。此处旁边有一家店名为 ELECTRONICS。
3：当视角改变指示你往上移动时，先往右走，会按 RT 进行观察。机关在初始位置的左上方。

1-3
1：本关开始后不久，上方有一个大集装箱，利用木箱可以跳上去。道具在两个木箱之间。

2-1
1：本关的第二个场景有一棵树，道具在树的上方。
2：在遇到两个飞行器的场景中，破坏右边的物体就会看到。
3：接下来不久，玩家需要往上方移动，这时径直来到右边就能看到道具。
4：前面有一个大场景，地上有 4 个大水池，在这个场景的左上方可以发动调查。机关在初始位置略往上一点儿。

2-2
1：本关的第一个场景。在一处圆弧轨道附近，离本关起点有一定距离。
2：本关的第二个场景，同样是一处圆弧轨道附近。
3：干掉大机器鼠后，在这个场景的一节车厢附近可以观察，机关在左边的电话机上。
4：取得3后，在下一个圆弧轨道附近就能找到。

3-2
1：打死第一批敌人后往右，道具在右上方。
2：本关的第二个场景，在提示你往下走时，在下方天台的左下角。
3：在前方的必经之路上，在一扇门附近。注意这里有导弹干扰，如果被击中就会中断操作，机关位置在初始的左上方。
4：取得3后马上往左，先不要往上，走到头就有道具。

4-1
1：本关开始后有条往上的路，尽头右边有道具。
2：走到一扇卷闸门前可以调查，机关在初始位置的左边。之后进去隐藏通道。进去之后不久会看到一个巨大的绿色培养液槽，在槽下方有条隐藏小道，里面有道具。
3：之后来到天台上，靠近一扇门时可以调查。这里需要注意的是机关被电网围着，镜头不能被电到。
4：走下长长的楼梯后，左边有道具。

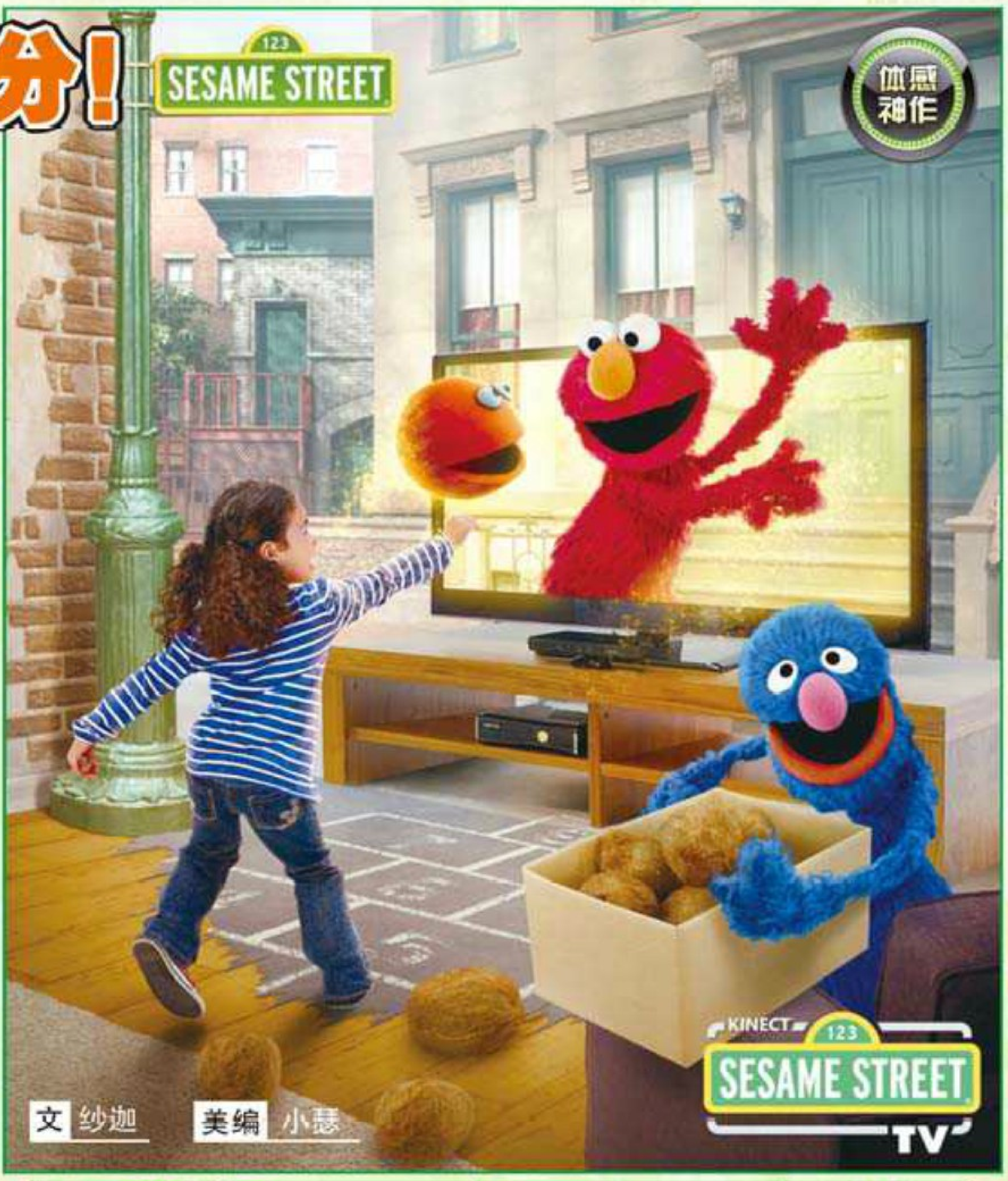
4-2
1：本关开始后上方有个巨大的反应炉，道具在炉子背后。
2：在有很多木箱的地方，道具被木箱围着。
3：在一处向上的楼梯旁。
4：经过一处向下的楼梯后，在一扇门前可以调查。机关在左下方，不过要绕过去。

5-2
1：本关开始后经过一段时间，有一处走到右边尽头、需要往下走的地方，道具在角落箱子和墙（墙上有涂鸦）之间的空隙，很难看到。
2：接下来的场景中，在上方的一个垃圾箱旁可以调查。注意这里有较多战斗，而战斗中是没有调查提示的，因此战斗结束后要沿着上方多找一下。
3：继续前进，上方的一个小巷子里有辆警车，道具在车后面。
4：切换场景后有一场大战，之后需要从楼梯往上，道具在楼梯下面，非常隐蔽。

5-3
1：在必经之路上，被一群狼牙棒围着。
2：在必经之路上，被一群狼牙棒围着。

1000点，达成！

每天跟我做，轻松两千分！



文 纱迦　美编 小瑟

在之前的《X360专辑》中，我们曾经为大家带来过《Kinect芝麻街TV》的成就攻略。事实上这款《Kinect芝麻街TV》发行了下载版和光盘版。下载版完全免费，但下载版只能观看部分节目，也不能获得成就。玩家需要花钱购入具体集数，亦可花费2400点MSP一次性购买第一季全部内容，才有成就拿。而光盘版收录了第一季的全部内容。两个版本的成就分开计算，但成就要求略所不同。之后下载版又推出了同样价格为2400点MSP（季卡价格）的第二季，再次追加了1000点成就，使得下载版的成就上限达到了2000点，创下DLC追加成就的新记录。下面就为大家带来下载版的全攻略！

Kinect 芝麻街 TV		Microsoft	益智
X360	Kinect Sesame Street TV		美服 App
	2012年9月18日	1人	2400点MSP
	Kinect 专用		对应玩家年龄：全年龄

第一季全成就路线图

《Kinect芝麻街TV》的下载版是以媒体中心的形式存在于App部分的，里面有很多花样，大家可以自行研究。如果只是单纯想解成就的话，只要开始App，然后按RB进入Library， 在Interactive Episodes中选择对应章节就可以了。

下载版是以流媒体的形式储存于网上的，玩家可以选择直接在线游玩，也可以选择下载到硬盘。第一季和第二季各有8章，选择下载的话是将整章下载回来。玩家可视情况决定是在线玩还是下载玩。本作的成就没有所谓的推荐顺序，因为各成就都是分章节独立存在的，而所有章节都可以独立选择。不过依个人经验而言，对网速要求最高的环节是找东西，而这个环节在每一章都存在。因此玩家可以直接选择从找东西开始，以便测试网络。如果发现网速不够，就果断下载吧！

和光盘版一样，下载版的成就解除是退出章节时。在游戏中即使满足条件，也必须等到退出章节时才会解锁成就。不过玩家可以手动选择退出章节，一样能跳成就。只是第一遍游戏时无法判断自己是否

成就数量	1000点/42个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	1000点/42个
全成就所需时间	6小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无秘技
有无成就BUG	无
特殊要求	Kinect必须

满足了条件，所以如果是遇到花较长时间的章节（如找东西、Elmo世界），推荐还是等章节完成后再手动退出。本作支持双人同乐，只要一方满足了成就条件，登入Xbox LIVE的两个账户都可以解除成就。因此玩家可以一控二，顺便帮自己的好机友拿点成就。

最后需要说明的是找东西的成就。有两种方法可以帮助玩家找到东西,其一是看出目标后说出“Picture”，其二是看出目标后挥动手臂。如果想万无一失的话，推荐在镜头切换时一边说Picture一边挥手，这样就能确保万无一失，当然代价就是你的家人会把你当成傻子……此类成就推荐玩到切换章节后再手动退出，如果有遗漏的话可以回头来补，已找到的东西仍会出现。

Faemer Elmo　40点

成就说明 Episode 1：Elmozilla，Chapter 1：Play Catch with Elmo。将黄色的球抛出去3次即可达到成就要求。

Coconut Delivery Monster　6点

成就说明 Episode 1：Elmozilla，Chapter 4：Count 6 Coconuts。玩家只要做出抛球的动作将6个椰子全部扔出去即可达到成就要求。

Palindrome　40点

成就说明 Episode 2：Baby Bear’s Baby Doll，Chapter 1：Jump for the Letter K Snack。玩家需要作出跳跃的动作，这样会在游戏中将树上一艘独木船给跳下来，随后即可达到成就要求。

Eleven-Ah ah ah！　11点

成就说明 Episode 2：Baby Bear’s Baby Doll，Chapter 2：Freeze for the Count。等游戏数到11后跳一下即可达到成就要求。

Cry Monster 40点

成就说明 成就说明：Episode 8：Bubblefest，Chapter 5：Play Gongs with Ernie。游戏中Emie会让玩家不断跳跃以发出声音，这样的环节有三次，全部完成后即可达到成就要求。

Dolphin, Dirigible,Dentist 50点

成就说明 Episode 5：Humpty's Big Break，Chapter 4：Clap for the Letter D。每当"字母D"出场的时候，玩家只要发出声音让屏幕下方的机器上面的灯全亮即可，"字母D"一共会出场3次，只要3次全让灯亮即可达到成就要求。

Tingalingaling 40点

成就说明 Episode 2：Baby Bear's Baby Doll，Chapter 5：Ring Bells with Ernie。游戏中每次游戏中角色将钟挂上架子后玩家就需要作出跳跃的动作，一共3次即可达到成就要求。

Viva Pinata 40点

成就说明 Episode 4：Siblings，Chapter 7：Elmo's World: Birthdays。玩家会在蛋糕出现的时候看到玩具马，只要不停地用手打它就可以使其破裂。这样即可达到成就要求。

Day at the Beach 40点

成就说明 Episode 2：Baby Bear's Baby Doll，Chapter 7：Elmo's World: Beach。玩家会在游戏中来到一个海滩的场景，碰触"水桶"、"西瓜"、"沙滩球"等海滩上出现的物品即可达到成就要求。

Music Lover 40点

成就说明 Episode 3：Goodbye Pacifier，Chapter 6：Elmo's World: Violins。玩家需要碰触在游戏中出现的音符，音符一共会分3次出现3组，碰触后即可达到成就要求。

Pool Playtime 40点

成就说明 Episode 7：Rocco's Boat，Chapter 7：Elmo's World: Water。将出现在屏幕中的"游泳圈"、"球"、"水桶"等物品触碰一遍，并且在游戏中做出游泳时伸胳膊的动作即可达到成就要求。

Rooaaarrr! 40点

成就说明 Episode 5：Humpty's Big Break，Chapter 6：Elmo's World: Animals。将出现在屏幕中的动物全部碰过一次即可达到成就要求。需要注意的是"长颈鹿"要把树叶放到它舌头上才算"触碰"成功。

Herd Em Cowboy 40点

成就说明 Episode 6：Failure to Launch，Chapter 7：Elmo's World: Horses。将出现在屏幕中的马和奶牛都触碰过一次即可达到成就要求。小心注意别漏过就可以轻松取得。

Ruler Mania 25点

成就说明 Episode 1：Elmozilla，Chapter 3：Elmozilla。玩家需要找到20把格尺，全部找到后即可达到成就要求。

Bottle Bear 25点

成就说明 Episode 2：Baby Bear's Baby Doll，Chapter 4：Baby Bear's Baby Doll。玩家需要找到20个奶瓶，全部找到后即可达到成就要求。

Bunny Bash 25点

成就说明 Episode 3：Goodbye Pacifier，Chapter 3：Goodbye Pacifier。玩家需要找到20个兔子玩偶，全部找到后即可达到成就要求。

Scribble Hunt 25点

成就说明 Episode 4：Siblings，Chapter 4：Siblings。玩家需要找到20根蜡笔，全部找到后即可达到成就要求。

All the King's Cartons 25点

成就说明 Episode 5：Humpty's Big Break，Chapter 3：Humpty's Big Break。玩家需要找到20盒鸡蛋，全部找到后即可达到成就要求。

Liftoff 25点

成就说明 Episode 6：Failure to Launch，Chapter 2：Failure to Launch。玩家需要找到20个大炮模型，全部找到后即可达到成就要求。

Float my Boat 25点

成就说明 Episode 7：Rocco's Boat，Chapter 4：Rocco's Boat。玩家需要找到20个小船的模型，全部找到后即可达到成就要求。

Bubble Raider 25点

成就说明 Episode 8：Bubblefest，Chapter 2：Bubblefest。玩家需要找到20个"泡泡"，全部找到后即可达到成就要求。

Fashionista 15点

成就说明 在任何章节的开始，玩家面前会出现镜子，按Cooper的提示打过招呼之后即可达到成就要求。

Fairy School Graduate 30点

成就说明 App启动后，选择Library中 的Abby's Flying Fairy School，然后观看其中10个章节即可达到成就要求。不必看完，每个章节开始后直接退出即可。

Great Adventurer 30点

成就说明 App启动后，选择Library中的Bert and Ernie's Great Adventures，然后观看其中10个章节即可达到成就要求。不必看完，每个章节开始后直接退出即可。

Make it a Keeper 18点

成就说明 游戏进行中，系统会自动储存玩家的各种英姿。只要玩家App启动后，选择Your Journal中的Photos and Videos，选中其中任意一张照片或一段视频，选择Make Keeper进行保存，即可解锁成就。

Doggie Do 30点

成就说明 Episode 3：Goodbye Pacifier，Chapter 1：Make Shapes with Abby。给3只小狗更换发型后即可达到成就要求。而需要玩家做的动作则是根据游戏提示挥手即可，十分简单。

Bubble Pop 35点

成就说明 Episode 4：Siblings，Chapter 7：Elmos's World: Birthdays。玩家会在本关的后期进入一个水槽中，将屏幕中出现的气泡全部打破后即可达到成就要求。

Sing Along 10点

成就说明 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Elmo → Adam Sandler: Song About Elmo。章节开始之后直接退出即可。

Star Spotter 10点

成就说明 解锁方法很多，不过用上一个成就的方法，可以同时搞定三个成就。具体为 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Elmo → Adam Sandler: Song About Elmo。章节开始之后直接退出即可。

Tree Hugger 10点

成就说明 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Kermit → 'ABC' s of the Swamp。章节开始之后直接退出即可。

Feel The Burn! 10点

成就说明 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Baby Bear → Don' t Eat My Porridge。章节开始之后直接退出即可。

Elmo Loves You 5点

成就说明 可以和 Sing Along、Star Spotter 同时解锁。App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Elmo → Adam Sandler: Song About Elmo。章节开始之后直接退出即可。

Om Nom Nom Nom! 10点

成就说明 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Count → Cookie and Count Cooperate。章节开始之后直接退出即可。

Sesame Stalwart 10点

成就说明 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Big Bird → Elmo' s Song。章节开始之后直接退出即可。

Scram! 25点

成就说明 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Oscar → Oscar' s Game: What is that Sound。章节开始之后直接退出即可。

One Little Achievement 10点

成就说明 可以和 Om Nom Nom Nom! 同时搞定。App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Count → Cookie and Count Cooperate。章节开始之后直接退出即可。

The Artiste 15点

成就说明 可以和 Feel The Burn! 同时搞定。App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Baby Bear → Don' t Eat My Porridge。章节开始之后直接退出即可。

Froggy Fun 15点

成就说明 可以和 Tree Hugger 同时搞定。App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Kermit → 'ABC' s of the Swamp。章节开始之后直接退出即可。

Fuzzy and Blue 5点

成就说明 可以和 Scram! 同时搞定。App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Oscar → Oscar' s Game: What is that Sound。章节开始之后直接退出即可。

Rocco's Best Friend 15点

成就说明 App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Zoe → 任意章节。章节开始之后直接退出即可。

Bird Buddy 20点

成就说明 可以和 Sesame Stalwart 同时搞定。App 启动后，依次选择 Library → Top Clips → Characters → Big Bird → Elmo' s Song。章节开始之后直接退出即可。

Just For You 5点

成就说明 App 启动后，选择 Featured Playlist，从播放列表启动任意章节后，成就解除。

第二季全成就路线图

好了，现在让我们来看看这个史上追加成就最多的 DLC 吧！第二季的价格也是 2400 点 MSP，当然如今要换算为美元了。第二季的难度比第一季低了很多，就连收集要素也简单了不少，因此耗时更短。但比较麻烦的是第二季有 3 个 Xbox Smartglass 成就，因此你必须有一台能用 Xbox Smartglass 的设备。幸好如今 Xbox Smartglass 已经登陆了 WP、Win 8、iOS 和安卓这几大平台，要找一台来毫不费力。不过要想搞定这 3 个成就还是有点麻烦的，详情请大家参见后文。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	1000 点 /50 个
全成就所需时间	4 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无秘技
有无成就 BUG	无
特殊要求	Kinect 必须、美服账号、Smartglass、美国 IP

和第一季一样，第二季同样是在线流媒体，亦可以下载回本地。成就解除时机同样是退出章节时。第二季同样有 8 个章节（Episode），每个章节分若干小节（Chapter）。

S-s-s-sandcastle! 5点

成就说明 Episode 8，Chapter 5。在剧情中玩家要不断跳跃，把一座沙堡从树上给震下来，等这段剧情结束即可达到成就要求。

Hip hop don't stop 5点

成就说明 Episode 3，Chapter 1。同样是跳跃关，玩家需要玩到把一台收音机给震下来，等这段剧情结束即可达到成就要求。

Begun And Won 20点

成就说明 Episode 1，Chapter 5。这一关是要求对英语单词中以 J 开头的事物鼓掌，让指针破表，一共有 5 个。就算不懂英语也没关系，因为过关后会显示正确答案，而不管重玩几次都只有这几个答案。

Stunt Monster Spectacular 20点

成就说明 Episode 1，Chapter 3。玩家要在本关中分 3 次往 3 门大炮中填充 12 个菠萝。填充的办法就是做出从下往上扔球的动作，扔到 12 个之后就要停手不动。三次之后就算大功告成了。

Get Your Sweat On! 20点

成就说明 Episode 5，Chapter 1。玩家需要根据指示完成一些简单的动作，只要认真地跟着做完，章节完成后即可达到成就要求。

Play Date 15点

成就说明 这是第二季新增的一种玩法。大致就是和 NPC 互动，让 NPC 感到振奋、高兴之类的。只要在出现提示的时候对它们说话就行了，什么话都可以，中文都行。(笑) 本成就的解除时机是 Episode 5，Cheer Up Elmo。只要你对着沮丧的 Elmo 说话 (4 次)，当它完全振奋起来就算是达到成就要求了。后面类似的成就还有几个。

Sock Detective 15点

成就说明 Episode 5，Bert's Missing Socks。与上一个成就类似，需要对 Bert 说 4 次话。

Engineer 15点

成就说明 Episode 4，Telly's Train。与前两个成就类似，需要对 Telly 说 4 次话。

Heavy! 5点

成就说明 Episode 1，Chapter 1。在本关中玩家要向 NPC 扔一些东西，其中一个是锚，完成这一动作后即可达到成就要求。不过注意先别退出，接下来还可以解锁成就 Dairy Delivery。

Dairy Delivery! 20点

成就说明 Episode 1，Chapter 1。完成本关全部的扔东西项目，即可达到成就要求。

Hola! 20点

成就说明 Episode 2，Chapter 6。和上面那关有点类似，不过这次是要挥手和 NPC 们打招呼。和所有的 NPC 打完招呼之后，即可达到成就要求。

Perfect Triangle 20点

成就说明 Episode 8，Ring Ernie's Triangles。在本关中玩家需要通过不断跳跃来让三角架发出声音，这样的环节一共有三次。全部完成后即可达到成就要求。

Round And Round 15点

成就说明 Episode 2，Chapter 1。这是第二季新增的唱歌关，玩家要求和 NPC 们一起唱儿童歌曲，就算你不会唱也没关系，跟着调乱哼也行。只要别差得太远，章节结束后即可达到成就要求。本关是要求玩家演唱《Wheels On the Bus》。

Moo Moo 15点

成就说明 Episode 3，Chapter 5。同样是唱歌关，这回要唱的曲目是《Old MacDonald》。

Clap Your Hands 15点

成就说明 Episode 4，Chapter 5。还是唱歌关，这回要唱的曲目是《If You're Happy And You Know It》，也就是著名的《如果感到幸福的话你就拍拍手》。

You're a Star 20点

成就说明 Episode 1，Elmo's World: Sky。在本关中玩家需要在镜头前扮演星座，完成这个环节即可达到成就要求。

Dino-flight 20点

成就说明 Episode 2，Elmo's World。在本关中玩家需要在镜头前与很多恐龙互动，其中有一个环节是变身为翼手龙飞翔，完成这个环节即可达到成就要求。注意不要提前退出，因为后面还有解除成就 The Great Pretender 的机会。

Big Dipper 20点

成就说明 Episode 3，Elmo's World: Up/Down。在本关中有一个坐过山车的环节，完成这个环节即可达到成就要求。

Hat Trick 20点

成就说明 Episode 4，Elmo's World: Hats。在本关中有一个平衡头上的帽子的环节，完成这个环节即可达到成就要求。注意不要提前退出，因为后面还有解除成就 David Cooperfield 的机会。

Four Seasons in One Day 20点

成就说明 Episode 7，Elmo's World: Weather。在本关中玩家要依次经历一年四季的场景变化，完成全部环节即可达到成就要求。

Slam Dunk! 20点

成就说明 Episode 6，Elmo's World: Games。在本关中有一个篮球的环节，完成扣篮动作即可达到成就要求。

Swingin' 20点

成就说明 Episode 5，Chapter 6。在本关中有一个荡秋千的环节，完成这一环节即可达到成就要求。

Flyin' 20点

成就说明 Episode 8，Elmo's World: Transport。在本关中玩家需要张开双手模拟飞机飞行，完成这一环节即可达到成就要求。

Reach for the Stars 40点

成就说明 第二季找东西的关卡简单了不少，数量也有明显下降。找东西的秘诀如前所述。本成就是解锁时机是 Episode 1，Chapter 4，玩家要找到 12 颗星星。

Do It Yourself 40点

成就说明 Episode 2，Chapter 4，玩家要找到 12 个扳手。

Many Shades 40点

成就说明 Episode 3，Chapter 3，玩家要找到 12 副太阳镜。

Look Sharp! 40点

成就说明 Episode 4，Chapter 3，玩家要找到 12 头豪猪。顺带一提的是本人认为这是全游戏最难找的东西，必须全程 PICTURE 加手舞足蹈。

Bathtime Buddy 40点

成就说明 Episode 7，Chapter 2，玩家要找到 12 只橡皮鸭。

Is it Halloween? 40点

成就说明 Episode 6，Chapter 4，玩家要找到 12 个南瓜。

Eye Spy 40点

成就说明 Episode 5，Chapter 4，玩家要找到 12 个放大镜。

Bear Necessities 40点

成就说明 Episode 8，Chapter 2，玩家要找到 12 个泰迪熊。

Juggle Buddy 20点

成就说明 Episode 1，选择从头开始，片头可以跳过。之后 Cooper 会让你向它扔东西，其中第 5 次是一个闹钟，扔出这个玩意儿就算是达到了成就要求。

The Great Pretender 20点

成就说明 Episode 2，选择最后一小节。当一切结束后，Cooper 会换装出现并让你和它挥手告别。当它第 3 次出现时会打扮成牛仔的样子，完成这次告别就算是达到了成就要求。

Fantastic Photographer 10点

成就说明 Episode 3，选择从头开始，片头可以跳过。Cooper 会要你跳起来拍照，满足三次它的要求即可达到成就要求。

David Cooperfield 15点

成就说明 Episode 4，Elmo's World: Hats。完成这一章节后，Cooper 会让你挥手玩所谓的魔术。当你第 3 次满足它的要求时它会变回绿色，这就是成就的要求。

Perfect Pitcher 20点

成就说明 Episode 7。选择从头开始，片头可以跳过。Cooper 会和你玩棒球游戏，只要按要求完成 3 次投球，就算完成了成就的要求。

Bouncy Buddy 10点

成就说明 Episode 6。选择从头开始，片头可以跳过。Cooper 会和你玩跳跳车，只要完成这一环节，就算达到了成就要求。

Maraca Maestro 10点

成就说明 Episode 5。在这一章的开始，玩家会和 Cooper 玩乐器，只要完成这一环节就算达到了成就要求。

Double Dutch 10点

成就说明 Episode 8。在这一章的开始，Cooper 会带着玩家玩跳绳，只要完成这一环节就算达到了成就要求。

Playing Pinball 15点

成就说明 这是第二季新增的跳舞关。这种关卡就是一个 MV，玩家在镜头前跳舞的话会有特殊演出效果，只要累计做出一定的运动量就算过关，什么动作都可以，只要能被 Kinect 检测到就行。本成就的解锁时机是 Episode 1，Pinball 12。

Count You In 15点

成就说明 Episode 3，Count Me In。十分简单的跳舞关。

Ziggy 15点

成就说明 Episode 2，Ziggysaurus。没有难度的跳舞关。

Hands, Head And Feet 15点

成就说明 Episode 4，Muevete (Move)。轻而易举的跳舞关。

Anyone Can Do It 15点

成就说明 Episode 5，Mouth Music。等于白送的跳舞关。

You Can Hold It That Way 15点

成就说明 Episode 6，8 Is Great。轻松无比的跳舞关。

Breathe Deep 15点

成就说明 Episode 7，Belly Breathes。超值放送的跳舞关。

Have You Got The Moves? 15点

成就说明 Episode 8，Elmo's Got The Moves。爽到不行的跳舞关。

15 Minutes Of Fame 30点

成就说明 用 Smartglass 启动一个播放列表。

Sit Back And Get Active 15点

成就说明 用 Smartglass 启动一个章节。

Photographer's Assistant 15点

成就说明 用 Smartglass 拍摄一张照片。

Smartglass 相关成就说明

惟一能阻挡玩家全成就的障碍，莫过于本作的 3 个 Smartglass 成就。这 3 个成就对于美国玩家来说就是送分，但对于非美国玩家来说就是噩梦。当然办法还是有的！需要明确的是 3 大必备要素：一个美服账号、一台能用 Smartglass 的设备，同时该设备的 IP 得是美国。

用 Smartglass 与本作联动的方法很简单，首先让启动本作的 X360 和使用 Smartglss 的设备都登入 Xbox LIVE，双方须以同一个账号登入。之后玩家在 Smartglass 里选择 BING 搜索本作的名字（不必是全名，KINECT SESAME STREET 足矣），这样就能搜到本作对应的 App。之后从搜索结果中点击运行该 App，即可完成联动。该 App 为英文，不过很容易使用。玩家可以直接点击章节开始运行，也可以将指定章节添加到播放列表再运行。而当任意章节开始之后，点击 Smartglass 的选项还可以拍照（第一季的内容同样可以拍照），3 个成就轻松获得。

但比较麻烦的是，由于本作是仅由美服提供的内容，因此玩家必须以美服账号登入 Smartglass，这样才能搜索出对应的 App。如果不是美服，则无法搜到，自然也就不能完成之后的步骤。如果玩家想解成就的账户就是美服，不存在这个问题。但如果想解成就的账户不是美服，就要采用双手柄登入的方法，例如 1P 登入非美服账户，2P 登入美服账户，然后 Smartglass 登入 2P 的美服账户。因为本作的成就是一脱二的，因此采用这个办法就可以让非美服账户也拿到成就，而且 2P 账户不需要金会员。

但是很多玩家反应，采用这个办法之后，启动章节没有问题，但播放列表很有问题，拍照功能则是完全无法使用。出现这一情况的原因在于，Smartglass 提供的这个 App 是锁 IP 的，你必须以美国 IP 去访问，才能正常使用全部功能。其症状为：点击 MY PHOTO 会永远显示 LOADING，照相机图标始终显示灰色的 0/5。对策就是以美国 IP 打开该程序（VP 什么的就不用我教了吧），这样你会发现所有的功能都可以正常使用，点击 MY PHOTO 会显示当前没有照片，而 0/5 会变为点亮的 0/50，搞定收工。

如今 Smartglass 已登录 WP、iOS、安卓、Win 8 这几大平台，个人建议玩家采用 Win 8 电脑或笔记本来完成这个成就，因为个人电脑改 IP 访问比较容易（你懂的）。如果对手机换 IP 比较在行的人，也可以试试 iOS 或安卓，不过 WP 就不推荐了，因为换账户很麻烦。最后祝大家好运！

2000点，达成！

X360新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

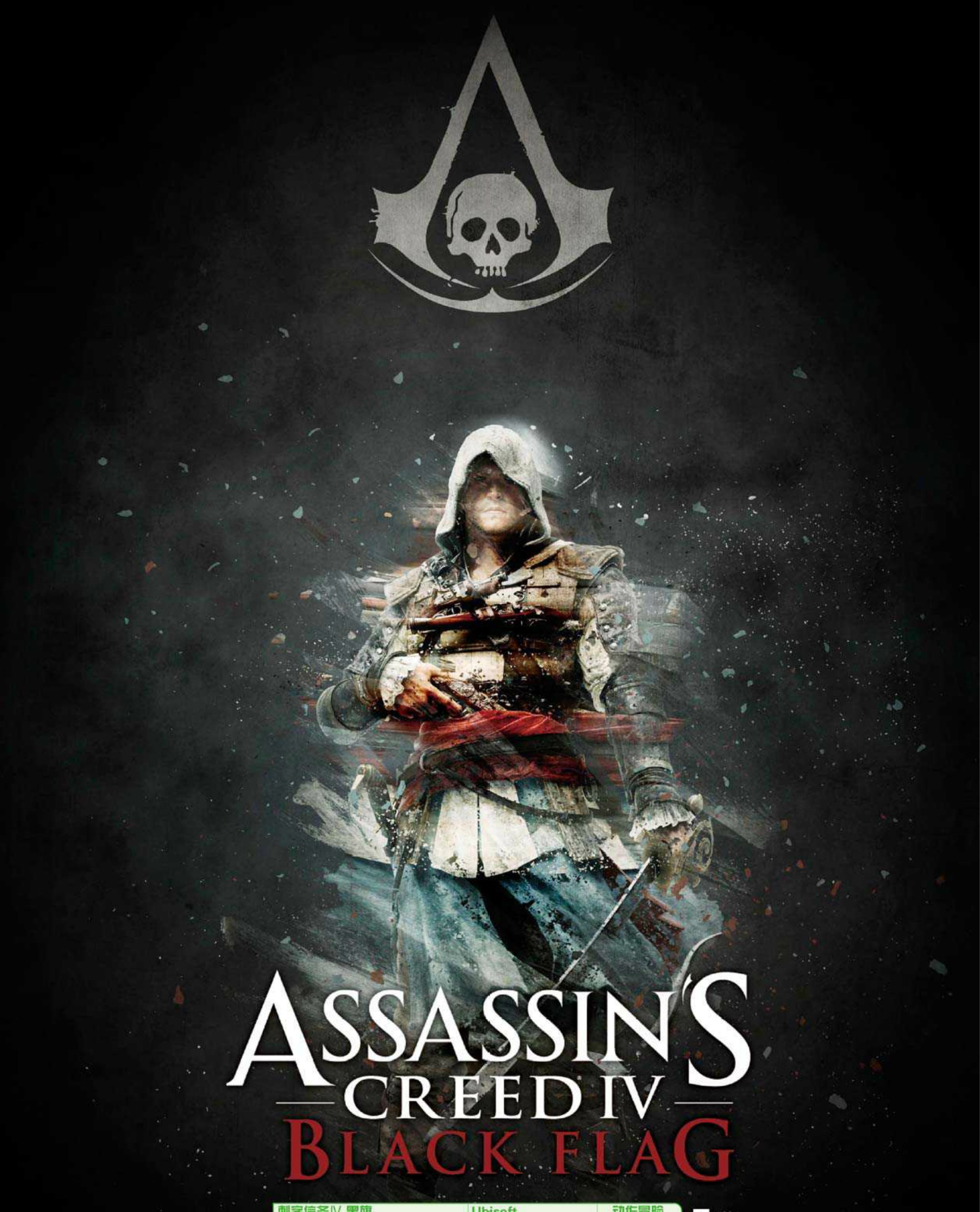
■恶魔城 暗影之王 2

■植物大战僵尸 花园战争

■潜龙谍影 V 原爆点

■泰坦天降

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
19 日	出击飞龙	Strider	Capcom	动作	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
25 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
2014 年 3 月					
11 日	黑暗之魂 Ⅱ	Dark Souls Ⅱ	BNGI	动作角色扮演	美版
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
18 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
25 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
24 日	弹魂 无限爆发	バレットソウル —インフィニットバ–スト—	5pb	射击	日版
30 日	光之子	Child cf Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 6 月					
5 日	剑之街的异邦人 白之王宫	剑の街の异邦人 ~白の王宫~	Square Enix	角色扮演	日版
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版



刺客信条IV 黑旗		Ubisoft	动作冒险
X360	Assassin's Creed IV: Black Flag		繁体中文版
	2013年10月29日	本地1人，在线2–8人	---
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 稀饭

美编 心の永恒

在深入地体验过之后,《刺客信条Ⅳ 黑旗》的优秀之处和遗憾之处都会清晰地展现在玩家面前,这是系列上规模最庞大的作品,游戏元素之丰富和内容之繁多远超以往,更不用提还有体验极为优秀的海战内容。但同时,因为受限于跨世代的设计,本作的许多地方都让人觉得有点施展不开,明明有着庞大的无缝海图,几个大城市却还是需要切换场景,大海场景的规模也不够大,海战时稍微周旋迂回一下就有撞上海岸的危险。这些缺点掩盖不了本作的优秀,也让我们对于下一款完全专属次世代的《刺客信条》作品更加充满了期待。如果你还没有感受过《刺客信条Ⅳ 黑旗》的魅力,那就请跟随这篇攻略的指引,来体会它方方面面的美妙之处吧。

通关时间 :仅主线约 15 小时,100% 全同步需 20 小时以上,全成就需 40 小时以上。

按键操作

人物操作列表

通常状态

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
A键	跳跃/快速行走(长按)
X键	抽出武器/攻击/暗杀
B键	调查/偷窃/扑倒(奔跑中)/悬挂(在边沿时)/落下(悬挂时)
Y键	使用远程武器或道具
LT键	精确瞄准
RT键	高调行动
LB键	指挥追随者行动
RB键	查看收集菜单
LS键	开启鹰眼
RS键	视角回中
BACK键	查看地图
START键	系统菜单

战斗状态

按键	功能
A键	破防/人肉盾牌(被远程武器瞄准时)
X键	攻击/连杀(终结一个敌人后)
Y键	使用远程武器或道具
B键	反击,可派生终结技(X键),投技(B键)或缴械(A键)

游泳状态

按键	功能
左摇杆	移动
RT键	快速游泳
B键	潜游(有氧气限制)

潜水状态

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角/游动方向
A键	冲刺

船只操作列表

掌舵状态

按键	功能
左摇杆	控制船舵
右摇杆	视角/选择武器
A键	加速
X键	蹲伏闪避/调查
B键	减速
Y键	回旋炮锁定(长按)放开为攻击
LT键	火炮瞄准
RT键	射击
LB键	进入追击炮视点(长按)
RB键	望远镜(长按)
十字键↑	观看注目点

望远镜状态

按键	功能
左摇杆	拉远/拉近镜头
右摇杆	视角

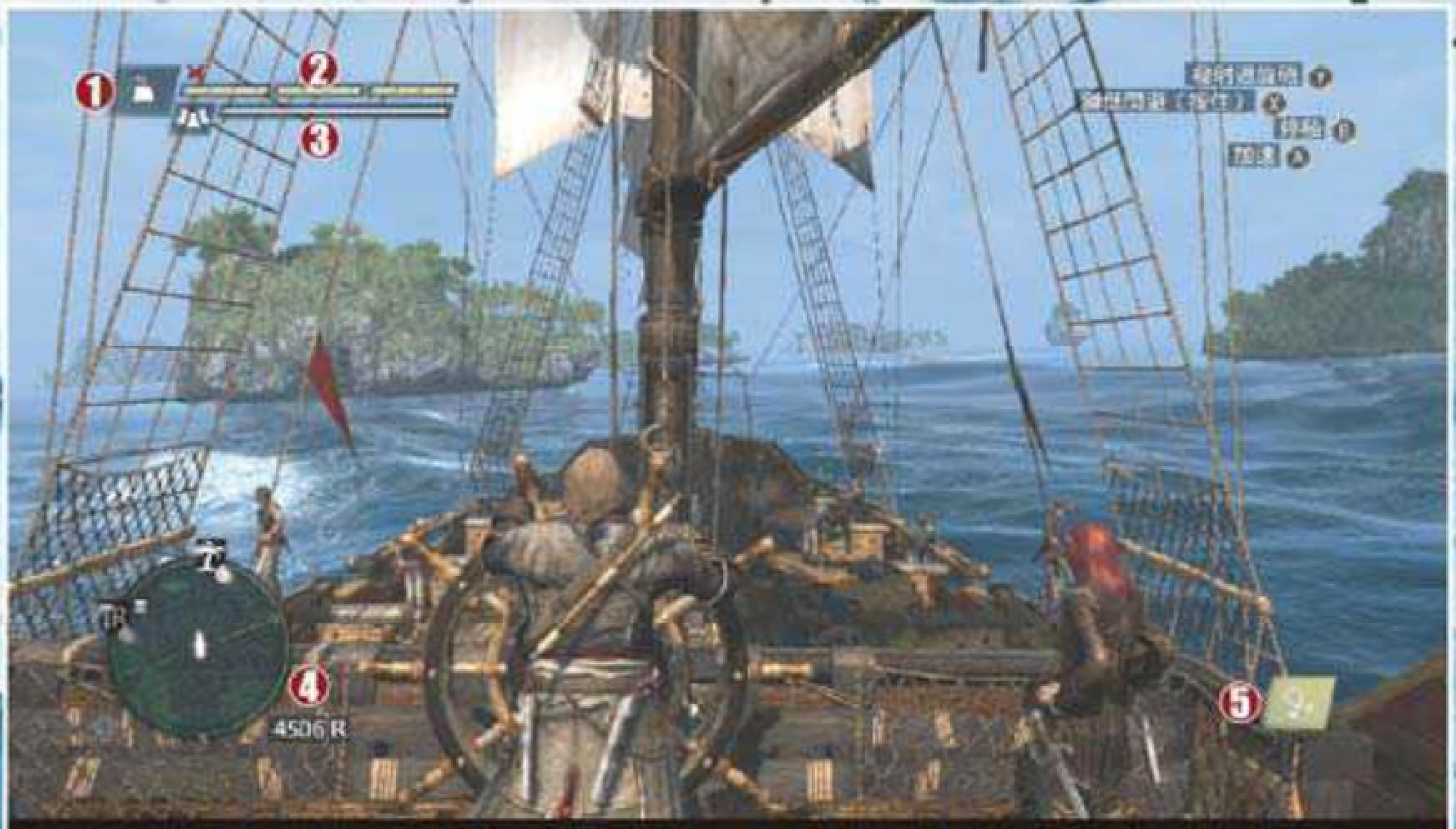
现实世界操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
A键	启动/收起通讯器
B键	无线链接对应设备
RT键	快速移动

系统

人物操作界面

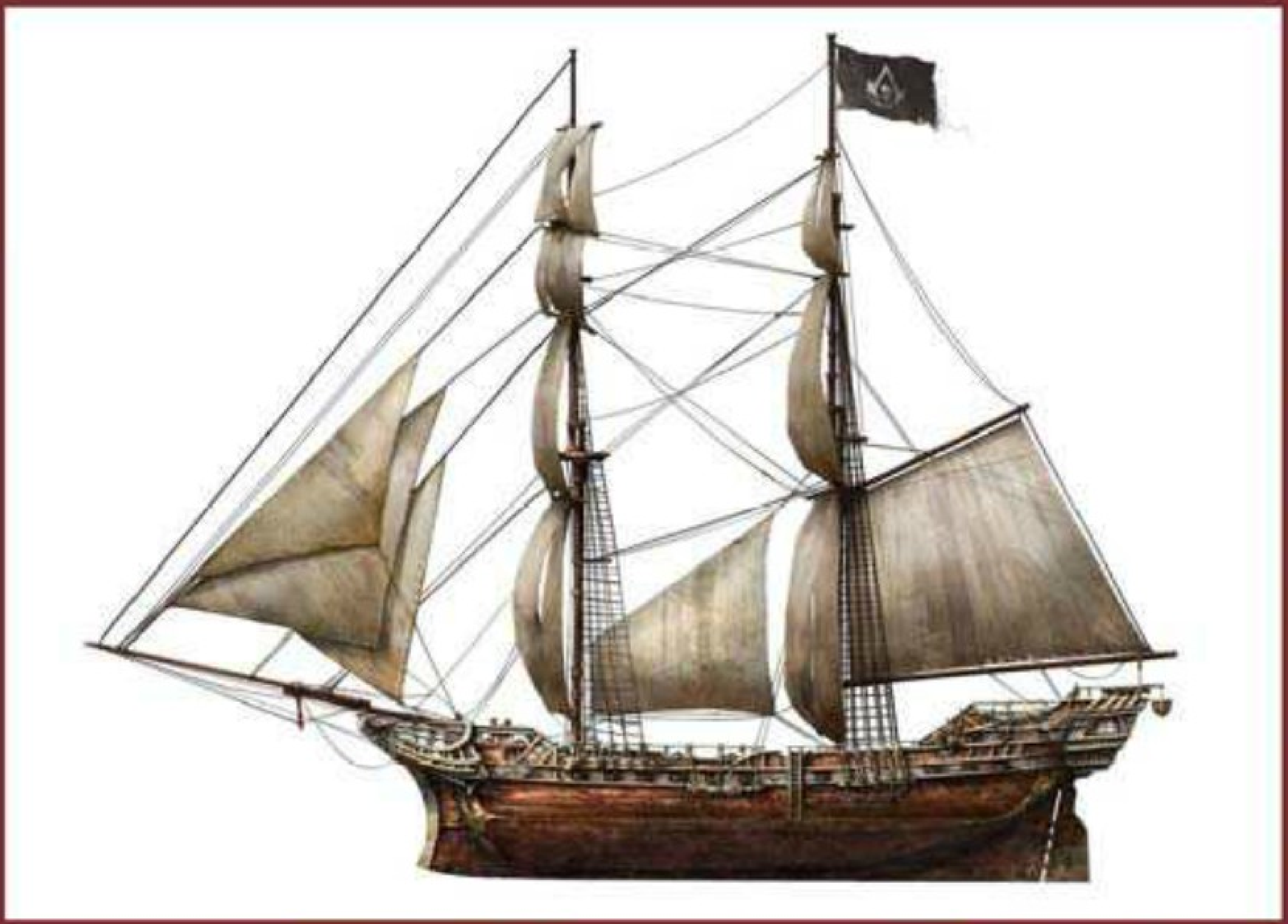
1.生命值和角色通缉状态　2.小地图和金钱
3.当前装备近战武器　4.当前装备道具和残余数量



1.船速　2.耐久度　3.船员数量
4.小地图和金钱　5.目前视角对应攻击手段

寒鸦号详解

作为本作中的重头戏，寒鸦号虽然并不是在故事一开始就和玩家们碰面，但绝对是之后游戏进程中最重要的元素，甚至夸张到了爱德华自己不买任何装备都可以顺利打完所有主线，但寒鸦号不升级干脆连任务都打不过的地步，所以玩家们如果资金充足，绝对要投资在寒鸦号上。下面将详细解析和寒鸦号相关的一切。



●海战相关

本作的海战经过全新设计，不但操作非常顺手，战斗时的快感也是非常强，不过各位玩家刚上手时可能都会有些不习惯，这里会讲一些相关的诀窍，帮助玩家快速成为海战高手。

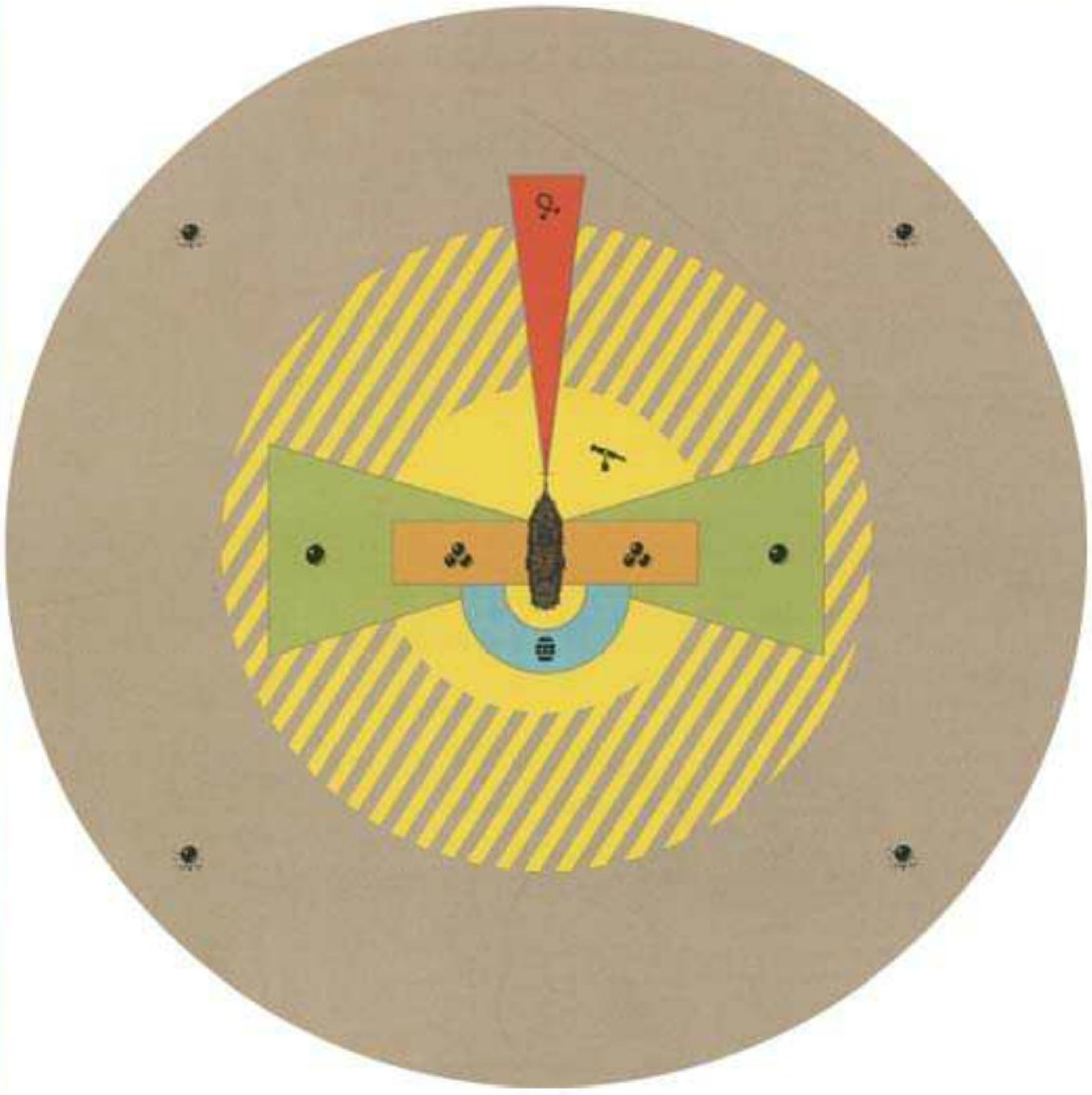
1. 基本驾驶：游戏中的船本身只要进入了行驶状态，就会自动前行，所以玩家只需要控制船的转向，操作起来是非常直观的，不过需要注意的是，船本身是无法后退的，而且速度越高转向性越差，如果玩家想要大幅度转向或干脆是掉头，需要直接将船的速度降到半帆的程度或是直接停下来，转到适合的方向后再一口气加速。船本身加速和停止的速度都很快，活用之后就可以把大船也驾驶得非常灵活。

船的行驶速度分为四档，前三个档会用图案标记在画面的左上角，分别是停止（船锚）、半帆（一个船帆）、满帆（两个船帆）。最后一档是旅行速度，船的移动速度极快，视角也相对拉远来方便玩家操控，但游戏界面除了小地图外完全隐藏，无法作出除了撞击敌船外的任何动作，这一招除了用于在大海上快速航行，也可以用于快速冲过敌人的迫击炮轰炸落点。

2. 基本战斗：本作不再有选择炮弹类型的设定，只要玩家买了，船本身就具备发射所有类型炮弹的能力，发射哪种炮弹取决于玩家本身的视角状态。视角朝船头，那玩家发射的就是船头炮（游戏中购买升级的界面中被翻译成了船尾炮……），朝侧面，则是侧舷炮和近距离发射的重弹，而朝后方则是投掷火药桶，迫击炮有专门的射击视角，需要长按LB键开启。这种设定玩家可能一开始会不太习惯，加上使用对应炮弹对玩家的视角调整角度准确性有一定的要求，不熟练的时候比较容易误操，需要一定的时间适应，但上手以后会发现十分地合理而好用。

每一种炮弹的具体攻击射程请参考下图：

图标	名称
	侧舷炮
	重弹
	回旋炮
	船头炮
	迫击炮
	火药桶



3. 常规战术：在寒鸦号已经买全所有弹药的情况下，一场战斗一般以迫击炮作为开始，这种武器的射程距离非常远，而且威力强大，范围也不小，能够击中复数目标，惟一的缺点是落点不太稳定，而且弹药是有限的，打空了需要补充。因为这种炮弹的威力实在太大，后期对付弱小的敌人根本不需要用，留着对付强大的敌人和火力强大的堡垒即可，同时记得迫击炮从发射到落下需要一定的时间，射击时别忘了加入一定的预前量。

等双方开始靠近后，因为都是船头直对，用船头炮是最好的选择，不过这种武器射程有限，威力中等，射击间隔短，单次射击弹药量虽然不低，主要用途却是降低敌人的移动速度。

在射击船头炮的时候玩家记得要让船的速度保持在满帆，因为在两者开始要对撞时，就轮到撞角大显身手了。这种船头下方设置的突出物就是为了在撞上敌方船身时给予其更大的伤害。

对撞完成后，迅速调转船身，争取两船并排，然后不用瞄准，直接按发射键打出近身才能使用的重弹，其威力非常不俗，还往往会在对方船身制造出弱点。

这时不停让回旋炮锁定弱点攻击，同时摆过船尾贴近对方，然后投掷火药桶。

直接撞击在敌船上的火药桶会当场爆炸，重创对方，而且一旦使用火药桶，寒鸦号就会短暂地加速，迅速远离地方，避免受到对方用重弹或侧舷炮反击。这一套打完，第一轮接触攻击就算是完成了，但因为这种战术会让我们的船体耐久也受到伤害，不推荐在战斗中连续使用。

4. 舷炮心得：位于船两侧的舷炮是游戏中寒鸦号使用频率最高的攻击手段，这种炮的可瞄准范围广，射程远，威力虽然不算特别高，但只要打得准就可以创造弱点让回旋炮追击。使用这种武器，首先要注意的是抛物线和预前量，游戏本身会给出射程和弹药落点的虚拟线条，但在海战中，船只随时都在动，玩家瞄哪里不一定就能打得中，所以需要对应敌船的移动速度和方向来预判落点。因为炮弹并非一直都会直飞，而是会很快下落，对于较远的目标，可以抬高来进行弧射。

最后，记得侧旋炮是有瞄准聚焦这一设定，当玩家刚进入瞄准界面时，侧旋炮的射击范围会是方形的，非常广阔，但着弹点很分散，随着在该状态中的时间越久，射击范围会越来越窄，最后集中到中央的一小片区域，这时候玩家射击，所有的炮弹都会落在这一小片区域中，造成非常

密集的高伤害，考虑到大部分情况下玩家都不可能完全正对着敌船侧方，这种射击的收益要比单纯的广范围射击高得多。

5. 对抗伤害：在大海上，敌我双方的战斗基本是公平的，大家都会沐浴在枪林弹雨中，寒鸦号也不例外，靠着驾驶技巧，玩家可以避免一部分的伤害，但对于那些正面飞过来的炮弹，寒鸦号只能硬吃，不过这个时候，操作指令中的蹲伏闪避就派上用场了。当船员们都进入蹲伏状态对抗冲击时，虽然寒鸦号无法攻击，但是受到的伤害也会降低，准确地在每一次受到攻击时使用，就可以大大地延长寒鸦号存活的时间。

6. 登船心得：游戏中对于登船的判定还是很宽松的，只要玩家的船离被瘫痪的敌船足够近，就可以立刻进入登船状态，但如果两船并非完全并排，则水手需要用钩绳慢慢把两船拉成平行，所以登船之前玩家停的角度越规范，则我方水手登船的速度更快。同时，记得要活用我方船上的回旋炮，先把炮弹打空再上船，往往可以少杀好几个敌方士兵。

●升级项目一览

1. 船壳装甲：提升寒鸦号的耐久度。

2. 侧舷炮：提升寒鸦号侧舷炮的数量，间接提高射击炮弹数量和威力

3. 船尾炮：提升寒鸦号船头炮的威力（船尾炮名称为误译）

4. 撞角强度：提升撞角的威力

5. 圆弹威力：提升侧舷炮发射的圆弹的威力

6. 链弹威力：提升船头炮发射的链弹的威力

7. 迫击炮：提升迫击炮的威力

8. 回旋炮：提升回旋炮的威力

9. 重弹：提升重弹的威力

10. 火药桶威力：提升火药桶的威力

11. 潜水钟：让寒鸦号获得探索沉船残骸的能力

12. 重弹储存室：提升能够携带重弹的数量

13. 迫击炮弹储存室：提升能够携带迫击炮弹的数量

14. 火药桶储存室：提升能够携带火药桶的数量

15. 船员数量：提升能够搭乘的船员数量

16. 货物储存室：提升能够携带货物的数量

17. 小船装甲：提升猎鱼船的耐久度

18. 鱼叉威力：提升鱼叉对猎物造成的伤害

19. 鱼叉储存室：提升能够携带鱼叉的数量

爱德华相关

●武器装备

和系列前几位刺客比起来，爱德华的装备算不上花俏，不过非常实用，基本上涵盖到方方面面的需要，下面将对每一种装备进行说明。

1. 双剑：最早获得的装备之一，是战斗中最常用的武器，和同样是近战武器的袖剑还有徒手比起来，双剑的好处是能够通过购买新的剑来提升速度、连击和伤害，以加强爱德华在近战中的表现，在游戏后期是最理想的战斗武器。

2. 袖剑：系列标示性武器，本作中并非默认配备，但可以在流程早期获得。虽然能够用于战斗，但因为袖剑不具备强化威力的途径，后期在战斗中表现并不理想，建议还是用来暗杀。袖剑暗杀的动作很迅速，产生的动静也不大，方便玩家在潜行时快速清除挡路的敌人或较为安全快捷地执行刺杀任务。

3. 徒手：只用双手进行战斗和暗杀，两方面的表现都比不上双剑和袖剑，但徒手在战斗中可以通过反击来派生出空手夺刃，是完成某些同步条件的必备手段，同时，徒手攻击和暗杀是非致命的，如果玩家想要不伤自己攻击对象的性命，必须使用徒手攻击。

4. 手枪：最常用的远程武器，随着玩家的枪套增多，爱德华最多可以携带四把手枪，每一把都是单发填装，但只有打空每一把的子弹后按下 Y 键才可以触发装填。手枪是典型的威力型远程武器，可以通过购买新的枪械来提升伤害、击晕和射程范围。虽然手枪装填速度很慢，但玩家可以边跑边装弹，也算是一个优势。

5. 烟雾弹：极早期获得的系列经典道具，用法也和以前差不多，使用后会在爱德华身周产生烟雾，不影响角色行动，但会令敌人陷入眩晕状态，无法移动和攻击，能够被瞬间刺杀。烟雾也会阻挡敌人的视线，使他们无法通过烟雾看到爱德华的行踪，方便逃跑。

6. 投掷金钱：系列另一个经典道具，消耗 10 块钱，在地上投掷一片硬币，可以引来路人哄抢，不但可以对追兵造成阻挡效果，玩家呆在疯狂的人群中也可以产生潜行效果。

7. 吹箭：游戏中期获得的远程攻击手段，分为两种弹药，分别是昏迷吹箭和狂暴吹箭，前者可以令目标陷入持续一段时间的沉睡，后者可以令目标发狂，不顾一切地攻击身周的所有对象，并在持续时间结束后死亡。因为效果偏向功能性，而且发动时有一个短暂射击动作硬直，吹箭并不特别适合在战斗中使用，而在潜行时则可以提供非常大的帮助。不过因为射程有限，吹箭只能对中距离范围内的敌人产生作用。

8. 绳标：游戏后期获得的远程攻击手段，攻击距离是最短的，但效果非常强大，地面上对敌人使用，可以使其动作失衡跌倒，从而创造将其秒杀的机会。如果在树干和船桅之类的地方对地面上的敌人使用，可以直接将其拉到上方勒死，非常好用。

●潜行

本作中的潜行元素和前几作大同小异，主要的潜行手段还是两种，第一种是混迹人群中，靠着他们产生潜行效果（路人与爱德华身体变灰，敌人无法察觉到他存在），这种潜行效果比较不稳定，路人和爱德华之间的距离稍远就会消失，如果路人本身就在行走，玩家只能亦步亦趋，并且无法更改他们的行动路线。雇佣妓女虽然要花钱，但她们会一直跟随爱德华，所以可以持续产生潜行效果，不过只要玩家使用快速行走，妓女就有可能会跟不上，导致潜行效果失效，经过警戒区时更是有可能会被士兵调戏而丢失队伍成员，导致潜行效果被破坏，所以除了追踪任务外，这种潜行方式的应用场合比较有限。

潜行区潜行是另一种手段，能够供玩家躲藏的区域在鹰眼状态中会被高亮标记，走进去后爱德华会进入蹲伏状态，并且视为处于潜行中，敌人无法察觉。潜行区的缺点是区域本身是固定的，一旦离开就无法保持效果，而且在奔跑经过潜行区时也无法产生潜行效果。不过一般需要玩家潜行通过的区域都有大量的潜行区存在，趁着敌人的视线空档直接从潜行区奔向另一个潜行区就可以不断地潜行前进。当处于潜行区时，另外一个好处是能够使用口哨吸引附近的敌人靠近，然后在潜行区中刺杀，这时敌人的尸体也会被隐藏起来，其他敌人无法察觉。除了草丛类的潜行区，藏身处也有类似效果，最常见的就是草堆和暗门，玩家躲入其中后无法移动，但可以靠口哨吸引敌人并将其暗杀，然后直接将尸体藏入其中。

最后，虽然算不上潜行，但其实靠近转角时爱德华会自动进入靠墙状态，也算是一种躲藏方法，视角所在方向的敌人看不到爱德华，这时候用口哨把敌人吸引过来暗杀掉后，爱德华还会把尸体藏在转角处，降低被敌人发现的可能性。

●暗杀

系列常规元素暗杀在本作中仍然存在，使用方式也差不多，常规的途径就是悄悄靠近没有进入战斗状态的敌人背后，按键触发。奔跑中的玩家也可以对没有察觉自己或没有进入战斗状态的敌人发动暗杀。然后，从高处锁定敌人后还可以使用空中暗杀，跳下刺杀敌人。至于潜行区暗杀和藏身处暗杀还有绳镖暗杀前文已经有提及，这里就不多说了。注意因为爱德华装备了双袖剑，所以如果两个敌人靠得足够近，是可以发动双重暗杀的，但这种暗杀对于站位要求较高，如果失败了，没有被暗杀的敌人会立刻进入战斗状态，使用的时候要谨慎。

●通缉状态

本作的通缉状态很直观，就是一个显示在血槽旁的头像框，里面是一个刺客人像。平常这个框是灰色，一旦玩家的行为引起了士兵的警戒，则会变成黄色。此时会有不少头上有着黄色圆槽的士兵在搜索玩家，随时时间流逝，圆槽会不断减退，直到消失。但如果玩家再次出现在敌人视野中，就会进入追踪状态，此时图案变成了一只眼睛，颜色也变成了红色，敌人头上纷纷出现红色圆槽，如果和爱德华距离近，还会直接进入战斗状态。离开敌人视野并迅速找到藏身处，则敌人的红槽也会慢慢消退，如果敌人完全被爱德华甩开，则会先变成黄槽然后再慢慢消退。当敌人不再警戒，通缉状态又会重新变回灰色。

●鹰眼

系列经典元素鹰眼在本作中仍然存在，用途也差不多，进入该状态中，整个视野都会变成反色，敌人身上会发出红光，友方是蓝光，重要目标则是金光。这时候玩家调整爱德华的视角对准一个目标，直到其头上出现圆点，就算是锁定了对方，哪怕解除了鹰眼，还是可以透过人群甚至是墙壁看到对方的行踪，是潜行和追踪时的好帮手。在一些游戏任务中，玩家还需要透过鹰眼来辨识并锁定关键人物。注意，在鹰眼状态下是可以行走和快速行走的，但不能奔跑，一跑就会脱离状态。

●信念之跳

使用信念之跳的方法，是先寻找地面上一个可以缓冲玩家落下冲击力的地方，一般是稻草堆和稻草车，本作中有时候干脆就是大海，然后按照提示前推左摇杆，按下RT键+A键，爱德华就会纵身一跃落入缓冲点，迅速回到地面。

●战斗与连杀

本作的战斗系统基本设定和之前的作品差别不大，不过连杀的重要性似乎有所降低，因为许多敌人都不吃这一招，所以除了一开始对付小兵时比较管用，平常还是请以反击派生终结技为主要杀敌手段，机会合适就发动连杀，不合适就用道具——例如手枪来作为补充或干脆静待下一次发动反击的机会。注意就算是在连杀当中敌人也是有可能对爱德华出手的，所以一边连杀一边别忘了及时按下反击来对抗敌人的偷袭，同时对于那些攻击不能够反击的敌人——例如暴徒，活用破防攻击也是很重要的。

最后对系列新玩家科普一下连杀的机制，其实非常简单，就是玩家在用反击派生终结技秒杀一个敌人后立刻锁定一个身边的敌人发动攻击，爱德华就会立刻秒杀下一个敌人，如此周而复始，直到玩家杀光身边的敌人为止。连杀有距离限制，敌人离得远就无法连杀下去，而如果敌人本身就免疫连杀，那就更无法生效了，要是爱德华在连杀途中被攻击打中，连杀也会被中断。

流程攻略

序章

——爱德华·肯威

●剧情

爱德华·肯威那波澜壮阔的人生开始于他那破败的家中，当时他与妻子凯洛琳共寝于床上，不过此刻两人心中都并不平静，因为爱德华刚刚对妻子宣布，他要登上一艘走私船，走一趟危机四伏但报酬丰厚的远航。这旅途短则一年，长则两年，对于两人的感情和意志都是巨大的考验，但在爱德华的坚持下，凯洛琳还是同意了他的冒险。

可惜这趟旅途没能顺利走到最后，走私船在航行途中碰上了敌人，虽然爱德华顶替死去的舵手操纵着船只，和水手们一起击沉了所有敌船，但一个神秘的刺客却偷偷潜行到船上，杀死了船长。此时船上的弹药库已经因为交战而被点燃，在刺客来得及对爱德华出手之前，一股强烈的爆炸把两人都推进了水中。

几乎被淹死在水中的爱德华最后及时醒来，挣扎着游到了海岸边。他发现那位刺客竟然也活着，但似乎受了伤。虽然爱德华建议两人合作，想办法逃出海岛，无奈刺客始终信不过他这个走私者，一翻追逐搏斗后，名叫邓肯的刺客死在了爱德华手上。搜索尸体时，爱德华找到了一封密令和一个奇特的透明方块体。考虑到能够付钱给爱德华的走私者已经尸沉大海，而刺客递送密令的对象也不知道邓肯的长相，他干脆剥下对方的衣服，伪装成刺客，并在到达海岛的另一端时救下了遭到海军士兵非难的商人邦尼特。因为邦尼特的舵手已经被士兵杀死，爱德华以亲身驾驶帆船为条件，与他达成了合作协议。驾驶着大船，爱德华驶向密函中提到的哈瓦那，开始了他完全没有预料到的新生活。

●难点提示

1. 海岛部分的内容基本上没有难点，就是一个基本的流程教学。不过因为这个海岛也有着一些收集元素，所以请多花一点时间收集完成。

2. 岛上有三个俯瞰点，和其同步后视野范围内的各种要素都会标记在地图上，记得顺便都把它们搜刮完，宝箱带来的财富可以让爱德华在到达下一个地点时迅速换上更好的武器。

3. 最后解救商人处会有两个士兵背向玩家，可以试试用抽出武器后的背后双重暗杀来解决，当然先暗杀一个也没问题，剩下的一个在战斗中也可以迅速解决。

4. 最后驾船的部分和之前序章的海战操作是一致的，而且没有战斗内容，只要记得及时减速绕过几个危险的急弯，就可以进入下一个任务了。

记忆片段一
——充满活力的哈瓦那

●剧情

在海上航行了半天，刚到哈瓦那的爱德华随着邦尼特前去酒馆休息，路上不但遇到了劫匪，在酒馆中爱德华还惹上了大麻烦，因为他和酒馆中的某个酒客起了冲突，最后竟然引来了士兵的追捕。幸好他随身携带着烟雾弹，略施小计就躲过了追兵。但被留在酒馆里的邦尼特恐怕就免不了一顿皮肉之苦了。

●难点提示

1.100%记忆同步的要求是解决扒手和使用烟雾弹从酒馆逃脱，达成起来都不难，前一个条件需要在邦尼特遇到劫匪后立刻用信仰之跃跳下俯瞰点，然后用奔跑猛追，并在靠近扒手时将其扑倒然后补刀，就算是达成。后一个条件就更简单了，在士兵进入酒馆的剧情过后立刻按方向键←，选中烟雾弹后马上使用，然后冲出酒馆，路上如果发现背后有追兵，再放一个烟雾弹，最后找个藏身处躲进去或远远地绕上屋顶，等士兵警戒槽清空就可达成。

记忆片段二
——那我的糖呢？

●剧情

虽然爱德华顺利脱身，邦尼特也只是被痛揍了一顿，但他带来准备贩卖的一批糖被西班牙士兵没收了，里面还有爱德华从刺客身上搜到的透明立方体。为了查明其去向，爱德华跟踪了两位西班牙士兵，终于在绞刑场处看到了带着钥匙的人，是门多萨队长手下的一位军官。从他手上夺得钥匙后，胆大包天的爱德华偷偷潜入堡垒，重新夺回了立方体，至于邦尼特的糖，因为体积太大重量太高，恐怕就只能待在仓库里等着被军队卖掉了。

●难点提示

1. 任务第一个目标的100%条件很简单，就是雇佣妓女来分散卫兵的注意力，玩家在刚开始追踪目标时就会遇到一群妓女，确保自己有足够的金钱后来到她们身旁按下B键即可，雇佣她们可以让玩家在追踪初期完全不需要躲藏，等目标开始奔跑后，随便找些街旁的卫兵指挥妓女去转移他们注意力即可达成条件。

2. 到了刑场后追踪目标变更，对方会进入一个警戒区，其实不需要跟着进去，躲在附近市集的布棚上，等待目标在警戒区域里绕一圈后走出来，之后是偷钥匙还是干脆杀人越货就看玩家自己心情了。

3. 取得钥匙后目标出现变化，新的100%记忆条件出现，要求玩家在潜入堡垒时不引发战斗。堡垒中有些宝箱，但为了不引发战斗，目前不必理会，可以在完成任务后再回来拿。先来到堡垒正门的左侧，有一个草堆和一个士兵在附近巡逻，不过因为玩家不在警戒区，就算经过士兵身旁也不会引来警戒，躲进草堆吹口哨引卫兵过来，暗杀掉，然后沿着堡垒左侧木箱堆出的阶梯往上爬，一路飞檐走避可以来到堡垒的正后方。这里围栏有一个缺口，等上层卫兵靠近后暗杀掉。爬上顶部，躲进正面的草堆，鹰眼锁定敌人，然后摸到屋顶长形仓库的左方，就会看到入内的大门，小心仓库顶部还有敌人在巡逻，想要不被发现是挺考验潜行功夫的。剧情过后小心躲开屋顶敌人的视野，直接从围栏跳入水中即可。

记忆片段三
——沃波尔先生，如果我没记错？

●剧情

原本以为只是一个简单的递送任务，但爱德华却发现事情并不是这么简单，邓肯并不是一个忠心耿耿的刺客，他竟然背叛了组织的功劳，爱德华就这么糊里糊涂地代替死去的刺客邓肯获得了一枚指环，成为了圣殿骑士的新成员。

自己所属的组织，想要加入一个名为圣殿骑士的团体。他最后见到的那位老人，托勒斯，似乎是这个组织中的一位长者，被其他成员称呼为团长。最后，因为背叛

●难点提示

1. 用触发剧情的方式进入总督府，这里就不再是警戒区。在和罗杰斯见面后，他会给玩家一把火枪，先用靶子练练手，然后他会开启一个简单的射击挑战。挑战的内容就是在限时之内射击总共六个靶子，完成这个挑战是100%记忆的条件，不过就算失败也没关系，可以和他再次对话来重试，直到完成为止。使用枪械有个诀窍，玩家会配备总共四把火枪，爱德华平常会将他们都各自上好弹，所以玩家最多可以连续发射四发，但之后再按射击键就会强制进入装弹状态，而且一次只能装一发，所以在开始挑战前要确保四把枪都上好弹，快速解决四个标靶，然后留下的时间是足够玩家靠着单发上弹来解决最后两个靶子的。

2. 获得袖剑后会受到所谓的考验，其实就是袖剑教学，按提示完成就好，如果玩家们是第一次玩这个系列的作品，正好熟悉一下操作。之后去会见托勒斯团长，剧情过后有了个搞笑的新100%条件，就是偷三个圣殿骑士的钱，他们都背对着玩家，所以难度不高，不过因为过一段时间后游戏就会再次进入剧情，在这之前不偷完就无法达成条件，所以各位玩家最好动作快一点。

记忆片段四
——那位他们称为圣人的人

●剧情

衣衫褴褛，脸上还带着被殴打后留下的血痕，看起来倒是和经历海难时的爱德华有几分相似。不过这人似乎的确很重要，圣殿骑士一行人在路上受到了刺客组织的袭击，圣人

翌日早晨，爱德华在码头见到了之前团长口中提到的圣人，这人甚至在他们的帮助下被解开了枷锁。不过他似乎也不是刺客那一

边的，竟然击倒了拯救自己的刺客后拔腿就跑。还好爱德华身手敏捷，最后不但逮住了他，还成功从托勒斯团长手中赢来了自己的第一笔酬劳。惟一的麻烦是，商人邦尼特在港口直呼爱德华的真名，几乎为他惹来了麻烦，幸好爱德华急中生智，给蒙混了过去。

●难点提示

1. 在码头见到圣人后跟着大队伍走，很快就会遇到刺客部队袭击，这里100%条件要求在战斗中使用手枪，而正好楼顶上有三个刺客在使用枪械狙击地面的友军，用手枪把他们都打下来就好，但要记得算好射击的距离，超出射程外的射击是没法击杀对方的。

2. 相比起来，第二个100%同步条件要麻烦一点，在经过一段战斗后，游戏会进入剧情画面，圣人将被刺客释放，逃窜到市区中。这时候玩家需要操纵爱德华追逐，并抓准机会从空中跳下抓住圣人，才能够达成条件。建议玩家多多从屋顶上追逐，不然很难达成条件。

记忆片段五

——拿到应得的

●剧情

虽然拿到了酬劳，但爱德华显然对金额并不满意。他之前在护送圣人路上听到了托勒斯提起观测所这个神奇的地方，传闻在那里，任何人都可以监察到所有人类的行为，既然这地方如此了不起，爱德华猜想着他可以先从圣人口中套出观测所的地点所在，然后抢先一步卖给愿意出高价的人，好狠赚一笔。

可惜，虽然他算盘打得妙，等他潜入总督府的监狱时，却发现士兵早已被杀光，圣人也不知所踪，显然是刺客组织抢先一步得手了。这时候托勒斯却带着手下赶来，逮住了爱德华，他不但暴露了身分，还被当成是刺客一方的间谍，算是蒙受了天大的不白之冤——虽然他也跟清白这个词没什么缘分就是了。

●难点提示

1. 任务的100%同步条件是不引发战斗和在潜行区刺杀3个守卫，难度比较低，在草丛中躲好，换上袖剑伺机暗杀敌人即可。个人建议除了一开始那一片农地中靠右走，其他时候都是靠着左方走，可以较为方便地解决高塔上的射手，之后只要善用草丛一路躲开士兵，并把拦路的家伙用口哨引过来杀死，就可以顺利走到圣者牢房前触发剧情。

记忆片段六

——寻宝舰队

●剧情

托勒斯吩咐手下把爱德华带上了他们的寻宝舰队关押，昏迷之中，爱德华梦见了自己不得志的过往，岳父对他醉生梦死的生活态度并不赞同，妻子也对他日渐失望，然而在他心中燃烧着的那股冒险的欲望却从未消退。

醒来时，爱德华需要面对的是自己这种欲望所带来的代价，他被锁在船舱下方，身旁是一个素未谋面的黑人海盗。不过比起都是达官贵人的圣殿骑士和神秘兮兮的刺客，爱德华倒是和这位黑人更心有灵犀。两人合力破坏了锁棍，互相配合着杀出了船外，最后救下一大批被圣殿骑士所抓捕的海盗，抢

走了一艘船逃之夭夭。经过一段惊险的逃亡和在风暴里的挣扎，爱德华终于带着一整船人来到了平静的海域，重获自由。

●难点提示

1. 本关刚开始，玩家被关在船底，和黑人囚犯一起脱困后，需要悄悄潜行离开。路上别忘了按照任务要求在转角刺杀三个士兵，方法很简单，让角色靠近转角，爱德华就会自动进入靠墙的状态，这时候只要吹口哨就可以引来士兵，等其靠近后发动暗杀即可。一路上只要不犯错，暗杀数量是绝对够的。

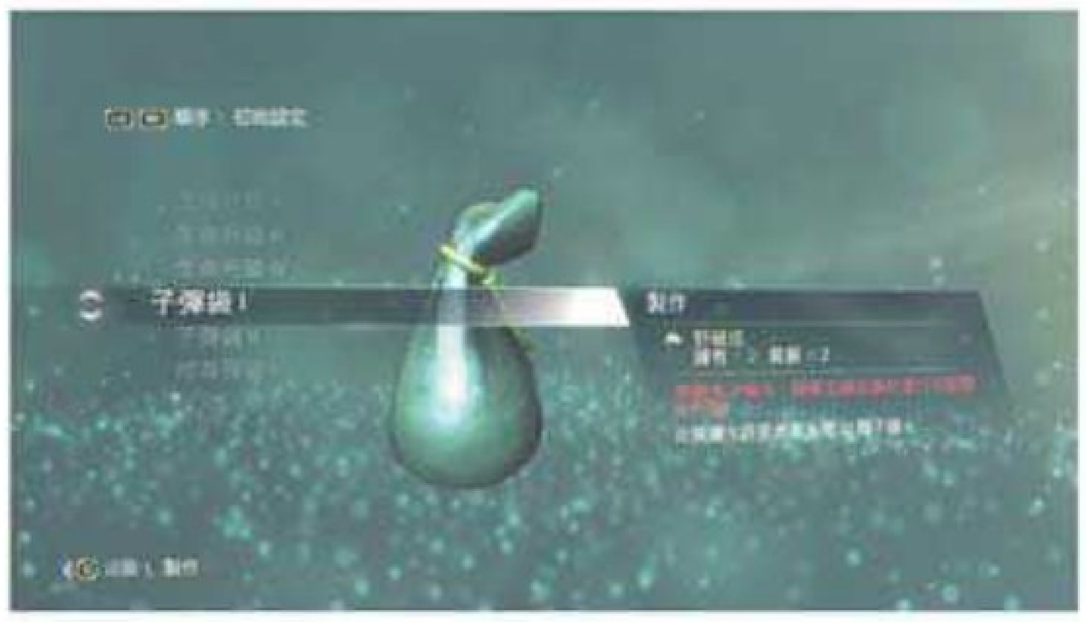
2. 来到船外，100%同步的目标变成解放23个海盗，这个实在没什么难度，看准地图上的提示，到每一艘船上解救囚犯即可，敌人里除了一般的士兵，还会有持斧的暴徒，他们除了攻击威力更大，还会丢手雷，不过也就比普通士兵稍微难缠一点而已。船上的敌人不用非杀不可，解救完海盗后直接从桅杆上跳去另一艘船继续解放其他海盗即可。

3. 海战部分的提示还是很足的，玩家只要按提示锁定敌船，然后瞄准发射火炮就可以秒杀他们，之后按照提示对付好疯狗浪，再朝着目标驶去。路上会有不少水龙卷，要远远绕过，靠得太近会被秒杀，小地图上会显示龙卷风的影响范围，后面还有会移动的龙卷风出现，就算躲开了船本身也会被牵引住，记得要打满舵来对抗牵引力。最后到达目标地点，本任务完结。

记忆片段七

——新手船长

●剧情



虽然逃离了险境，但船上有了那么多张嘴要喂，爱德华只得立刻驶去附近的小岛上为船员们猎食，作为额外的福利，他还用动物的毛皮制作了新的装备，好让自己以后的冒险之旅更为顺利。

●难点提示

1. 能够操纵船后，先按照提示来到海岛上，然后前往俯瞰点开启地图，这里的任务目标是杀死两只蜥蜴和两只山猫，这些动物都不会主动攻击玩家，但玩家靠得太近会逃跑，所以除了用草丛作为掩体来偷偷潜到它们身后暗杀，还可以按照100%同步条件来狩猎，主要出现在内陆的山猫通过在树上对它们发动空中暗杀来搞定，而主要出现在沙滩上的蜥蜴就远远用火枪解决。按照提示制作完枪套和护腕，再从小岛上乘坐小船回到寒鸦号上，和黑人阿德瓦勒对话，任务完成。

记忆片段八
——招募中

●剧情

回到自己熟悉的拿索，爱德华带着已经被任命为军需官的阿德瓦勒会见了几位老朋友，包括日后被称为黑胡子的艾德·萨奇，同样会成为大海盗的班·荷尼戈和有点娘气的德·詹姆士·奇德。跟老朋友们交流了下意见后，爱德华在这片自由的土地上救下了不少即将被枪决或绞死的海盗，壮大了自己的船队，还打算询问朋友们是否知道观测所这个地方。不过他得到的情报令人丧气，看来想要找到这片可能充满财富的地方，还需要点时间。

●难点提示

1. 酒馆剧情过后，地图上会出现能够拯救海盗或招募船员的地点，这里有个100%同步目标是让守卫被缴械后刺杀对方，这个描述非常不专业，因为实际做法是，玩家需要空手和敌人战斗，反击后选择缴械，然后立刻出手攻击杀死敌人才算数，目标需要完成三次，记得每做完一次后重新选择徒手去丢掉夺过来的武器，不然无法重复达成。救海盗的内容基本就两种，一种是救下被士兵围攻的海盗，清场杀光即可，另一种是警戒区中有即将被枪决的海盗，这里不要引起警卫注意，偷偷摸到枪决处，直接暗杀负责枪决的士兵，然后释放海盗即可。

2. 救了足够数量的海盗后，前往地图上标有招募船员标记的绞刑架处，靠近后会游戏会开始倒数，如果玩家来不及射断绞索就会让海盗被绞死，不过只要之前把手枪上好弹，这应该不成问题，用这种方法救下海盗还是达成100%同步的条件。

记忆片段九
——捕获与掠夺

●剧情

既然爱德华有了大船，老朋友荷尼戈打算传授一下他打劫海上商船的心得，而爱德华也学得很快。用劫来的货物倒卖后得到的金钱修葺了一下自己的爱船寒鸦号，这艘抢回来的双桅帆船已经变得焕然一新，足以对抗大风大浪了。

●难点提示

1. 任务刚开始要求的100%同步条件是用回旋炮杀死敌方船上的三个水手，这里指的其实不是开船时用的回旋炮，而是在登船阶段玩家可以在船侧操纵的小炮，用这些炮轰死三个水手即可。

2. 按照荷尼戈提示解决第一艘目标船只后，先别忙着去目的地，继续掠劫一下其他船只，直到掠夺够20个兰姆酒，完成第二个同步条件，才前往目的地。

记忆片段十
——升起黑旗

●剧情

为了表彰爱德华的功绩，两位好友为他制作了一面代表海盗的黑旗，不过目前这只是个象征，为了壮大队伍，他们需要更多的铁，而这些物资最常见的来源，就是武装到牙齿的军舰。为了引出这类军舰，爱德华需要做一个大胆的决定，那就是大量地掠劫船只，以引来这种危险的对手，然后将其彻底击败！

●难点提示

1. 这个任务的同步条件一开始就给出两个，不过都是非常普通的要求，一个是解决一艘猎船，一个是掠夺30个糖。前者需要玩家把通缉度起码提升到一级后才会出现，然后将其击败就可以达成，后者则更简单，注意掠夺有糖的船只即可。猎船对现阶段的玩家来说算是个难对付的敌手，不过其实需要注意的点也就两个，一个是记得炮击后立刻用回转炮锁定弱点攻击，第二个是要避免被对方撞击，注意好这两点，战胜猎船也只是时间问题。

记忆片段十一
——甘蔗与收益

●剧情

靠着贿赂当地官员，爱德华很快就摆脱了通缉，这时候他听到了一个有趣的消息，奇德似乎正在打一个农场的主意。赶到他所在之处一打听，才知道他是看上了一个富有的甘蔗园主，这人剥削自己的奴隶，把财富都藏在甘蔗园的仓库里。爱德华凭着过人的追踪本领，一路跟着甘蔗园的总管，不但找到了甘蔗园，还先一步拿到了仓库丢失的钥匙，成功地掠夺了园主的财富，大大地发了一笔横财。

●难点提示

1. 任务的第一个难点是在找到总管所登的船后立刻赶回寒鸦号上，不过其实有一道沉船形成的木墙是可以让爱德华快速回到船上的，看好路，不用急，时间是够的。

2. 追踪对方的船进入警戒海域后，把速度稍微缓下来，观察小地图上敌对船只的视野范围，因为100%记忆同步需要玩家避免战斗，所以这里一定要谨慎，引发了战斗会被围攻，那可不是闹着玩的。达成这个目标后，别掉以轻心，之后的海面状况很糟，还会刮起乱风，稳好船舵跟紧对方，不然有可能会触礁。、

3. 上岸后谨慎躲开卫兵，赶到总管身边，看到他训斥一个喝醉的卫兵后，别忘了趁着总管离开时解决卫兵然后破坏旁边的警钟，这是达成100%同步的条件之一，等跟随总管来到仓库，并发现他没有钥匙后，玩家就可以自由行动。在找钥匙的时候别忘了破坏另外一个警钟，钟就显示在地图上，不用怕错过。最后用鹰眼找到持有钥匙的人，偷走或直接杀人越货，然后与仓库大门互动就可以完成任务。

记忆片段十二
——正当防卫

●剧情

不知不觉，已经有接近500人宣誓要加入爱德华一行人为首的海盗王国旗下，不过他们势单力薄，如果海军展开进攻，肯定无法抵挡。于是黑胡子有了一个妙计，那就是抢来大船方舟号当做期间。谁知道半路竟然有同行查尔斯·范恩前来袭击方舟号，最后不但被打得体无完肤，还连累寒鸦号被发现。幸运地躲过了方舟号的迫击炮轰炸，击退了前来护航的炮艇，爱德华却尴尬地发现，曾和他有一面之缘的圣殿骑士朱利安所统治的地方成了方舟号的避难所，为了不被朱利安认出来，爱德华听从黑胡子的建议，准备进行夜袭。

●难点提示

1. 别想着跟方舟号正面冲突，它可不是现在的寒鸦号能对付的，绕过它的视野范围，跟踪它，顺便躲开路上遇到的军舰。等查尔斯·范恩的船队出现，然后被击毁，之后方舟号会对寒鸦号进行迫击炮轰炸，躲开海上的圆圈，顺利接近它后，会有大量敌船出现。这时候同步条件也出现了，不算特别难，分别是用侧舷炮击毁两艘船和用重炮击毁两艘船，如果玩家之前有趁机升级侧舷炮并购买重炮，这里不会遇到什么问题，毕竟这是常规战术，而且重炮本身的击杀也被算进侧舷炮击杀中，所以玩家大可等敌船靠近后直接重炮秒杀。

记忆片段十三
——一个疯子

●剧情

舟号，他从岛屿的后方沿着丛林潜行，躲过或暗杀了拦路的士兵，最后偷偷爬到方舟号上，趁着朱利安不备，暗杀了这个圣殿骑士。没有了领袖，这里的西班牙士兵都是一盘散沙，于是港口迅速被夺走，方舟号也成了海盗们的囊中物。

既然无法正面突破，爱德华选择了迂回的方式来尝试夺取方

●难点提示

1. 任务一开始又是典型的潜行关，同步条件是避免战斗，流程来到这里，潜行的诀窍大家应该都懂了，不过如果条件允许，还是请以暗杀为主，敌人的视野范围颇广，光靠走位来潜行过去不太现实，但也要记得看情况，实在不适合暗杀的地方，就依靠周边环境潜过去，记得只要从一个潜行区立刻冲进附近的另一个潜行区，敌人是来不及锁定你行踪的。

2. 进入城镇区后，第一个条件完成，第二个条件是从空中暗杀圣殿骑士朱利安·达卡斯，先谨慎踩点搜索他行踪，然后找一个适合的点从高处落下暗杀他即可，建议是从船头爬上甲板，这里只有一个背对玩家的士兵，还有另一个士兵偶然会巡逻经过，看准空档从船头的桅杆爬上去，到中段左右就有能够落脚的平台，之后静待朱利安走来，确定能够发动空中暗杀后立刻出手，接着就是看剧情了。

现实部分内容1

比起完全是交代过场的第一次现实内容，这一次玩家勉强算是有点自由度，凭借技术人员约翰给予的权限，玩家能够进入新的区域并黑掉同事的电脑，获取相应的资料。黑电脑的小游戏非常简单，左摇杆控制光标移动，右摇杆可以移动球体场地，观察路线，玩家要找的是一个可以停止在绿色环线上的点，到达这个点后，随便向着环线方向推一下摇杆，让光标绕着环线转一圈，就可以运行程序解锁电脑核心获取资料。现实部分一共有33台电脑可以黑掉，因为关乎成就获得，玩家记得每一次回来现实后获得更高权限时就在新区域黑一下电脑。

记忆片段十四
——古老的洞穴

●剧情

梦中的回忆越发不堪回首，很快，因为爱德华不甘平凡，却又无所事事，终于伤透了凯洛琳的心，她搬回了娘家，留下爱德华一个人。从梦中醒来，爱德华却发现是奇德在骚扰他，不过黑胡子把两人留在朱利安藏身的岛屿大伊纳瓜上，就是为了让他们看看能拿这个岛干什么用，而奇德似乎有了新发现。她在岛上的丛林里找到了一个石碑，爱德华运用自己特殊的观察力识破了里面隐藏的秘密。随后，他还在朱利安的府邸里找到了一个装有一套服装的奇特牢笼和一张标有四个印记的地图，原来当初他伪装成邓肯时，竟然把刺客的大本营所在地点都卖给了圣殿骑士。奇德神秘兮兮地告诉爱德华或许他可以稍微补偿一下刺客，在给他留下一个陌生的会面地点后，奇德就带领船队先一步离开了。

●难点提示

1. 第一步解谜非常简单，左摇杆控制移动，右摇杆控制图案转动，只要调整得和石柱阵的位置还有形状一致即可。除此之外，本关纯粹是剧情，没有值得一提的难点。

记忆片段十五
——无物为真……

●剧情

爱德华按照奇德要求前往目的地，却发现这里遍布刺客组织的成员。为了不再手沾刺客的鲜血，他只能偷偷摸摸地潜到岛屿的腹地，终于见到了奇德。没想到一位刺客导师突然出现，质问了爱德华一番。对于邓肯的死，他并不遗憾，但却认为爱德华履行邓肯的职责害死了不少潜伏在哈瓦那的刺客。幸好，因为爱德华见过圣人，导师总算没有要和他算账，而是打算利用他来寻找圣人，而明显和刺客组织有联系的奇德，将爱德华引进了一个奇妙的古迹中。

●难点提示

1. 到达岛屿后，玩家需要沿路寻找奇德，想要 100% 同步，就要途中击倒三个刺客，并开启四个宝箱。因为不能杀人，所以记得保持徒手状态，不要错按出武器或袖剑，只要躲在草丛里用口哨引来刺客然后偷袭即可，解决方法和一般士兵是一样的。至于宝箱，只要记得同步路上遇到的俯瞰点，是绝对能够拿够四个的，但因为有一个宝箱位于玛雅石碑旁，而在遇到这个宝箱之前就会碰到奇德，所以记得不要在拿到之前就和奇德对话，不然就会因为触发剧情而错过 100% 同步的机会。

记忆片段十六
——圣者埋葬的秘密

●剧情

跟着奇德的脚步，爱德华深入古迹，解开了古老的谜题，却发现隐藏在大门最里面的那张脸，就是圣人的脸，问题是这个雕像已经有非常悠久的历史了，而圣者看起来还没有超过五十岁，两者到底是为何如此相像?

●难点提示

1. 古迹内部大门的谜题非常简单，就是把对应颜色的石块放在对应颜色的槽里面而已，应该难不倒各位读者。本任务没有同步条件，解开谜题就算是完成。

记忆片段十七
——寡不敌众

●剧情

刚离开古迹，爱德华就发现圣殿骑士已经前来袭击了刺客的聚居地，他拿上奇德给他的吹箭，一路救起被抓住的刺客和自己的船员，没想到一番辛劳换来的却是刺客组织的唾弃，现在，只剩下奇德一个愿意帮助爱德华了。

●难点提示

1. 任务一开始玩家就会获得吹箭，这个武器非常好用，不过如果想要让记忆 100% 同步，需要使用 8 次昏迷吹箭和 2 次狂暴吹箭，要求算是有点高，不过考虑到接下来玩家会遇到的敌人非常多，其实凑够这个数量是绝对没问题的。记得人少时用昏迷吹箭，人多时用狂暴吹箭即可。

记忆片段十八
——要塞

●剧情

灰头土脸地回到拿索，爱德华却偶然在鲁莽的查尔斯·范恩口中听到了哈瓦那的总督正在把金币囤积在自己的要塞中，在被别人运走前，这堆金子在海盗们眼中可谓砧板上的肉，但想要取出来，也要看有没有足够的锋利的刀刃能够破开要塞的铜墙铁壁，而爱德华正打算将他的寒鸦号，变成一柄如同利剑般锋锐的尖刀，来夺取总督的财富。

●难点提示

1. 如果玩家之前还没有买迫击炮，执行这次任务之前记得买这个升级，因为 100% 同步的其中一个条件就是用迫击炮轰击要塞，使其受到损伤。不过因为对方也有迫击炮，所以建议玩家达成目标后还是以侧舷炮为主攻手段，而且记得先解决对方的舰船，再对付堡垒的防御措施。

2. 进入要塞攻坚战，同步的条件添加了使用奔跑暗杀来解决对方军官，这里玩家不必立刻介入战斗，看到军官在哪里，走过去附近军官就会开始逃走，伺机追在后方用袖剑刺死即可。

记忆片段十九
——旅行的商人

●剧情

按照计划，作为和哈瓦那总督托勒斯——也就是圣殿骑士团长的协议，爱德华会偷偷跟踪托勒斯，等他和奴隶贩子交易完成，对方交出圣人后，爱德华就会立刻现身，救走圣人，并从他口中问出观测所的所在之地。可惜人口贩子普林斯狡猾得很，已经看出有人在追踪自己，加上想要杀死普林斯的奇德也现身搅局，计划彻底失效，爱德华甚至还跟奇德起了小小的冲突，好不容易才说服他继续合作，看来他的发财路又要变得更漫长了。

●难点提示

1. 这恐怕是目前流程中最恶心的任务，暂时没有之一，玩家需要跟踪奴隶贩子普林斯和托勒斯，等待两人谈妥生意，并带出圣人后再行动。但是这个过程极其麻烦，两人会穿过好几个警戒区，都是下层和屋顶有卫兵防守的那种，而且留给玩家的反应时间非常短。加上 100% 同步需要玩家杀死 4 个枪手，所以一边追踪还得一边兼顾杀人，非常恶心。个人建议玩家正常游戏里以打过任务为前提进行即可，等记熟了路线和窍门再去重玩来达成，没必要一开始就自找不痛快。另一个同步条件是杀死被烟雾弹昏迷的敌人 5 个，难度相对较低，因为一次烟雾弹效果持续时间里玩家起码可以杀三个士兵，而烟雾弹最起码也可以带五个，就算一个烟雾弹只杀一个士兵也绝对够了。

记忆片段二十

——不再是男人

●剧情

为了达到目的，一个人可以做多大的牺牲？奇德——或者现在应该叫她真正的名字玛莉·瑞德——让爱德华开了一回眼界。这个伪装成海盗的女刺客不惜在他面前暴露女儿身，但也为爱德华争取到了进入普林斯大宅的机会。两人分头行动，玛莉去寻找圣人，爱德华负责给奴隶贩子一个痛快。爱德华顺利完成任务，没想到圣人警惕性很高，竟然绑架了玛莉想要要挟爱德华。最后玛莉趁着两人谈话时机智地挣开圣人的束缚成功逃跑，但名叫罗伯兹的圣人用手枪击响了警钟，引来了大批士兵，爱德华不得不仓皇逃命。最后玛莉得偿所愿，但爱德华却一无所获，只能灰溜溜地离开。

●难点提示

1. 暴徒指的是身高体壮用斧子的敌人，枪手指的是远程射手，这次任务一开始就有两个同步要求，对前者，玩家需要用两次狂暴吹箭，对后者，则是要用两次昏迷吹箭。鉴于敌人不少，这个条件难度不高，需要小心的是中了狂暴吹箭的暴徒很耐打，他们会在潜行区里面跟队友开打，虽然战斗中的敌人都察觉不到玩家，但其他没有进入战斗状态的敌人可以，所以一定要远远地下手，然后躲在一边，趁着混乱破坏警钟。射手都躲在哨塔上，不过吹箭的射程也不短，躲在一定距离外射倒他们就可以顺利达成条件。

2. 普林斯在大宅最后方的亭子中，暗杀他并观看剧情后，按照剧情提示沿着树端逃跑，直到逃离士兵们的追捕。最后就去和现出女儿身的奇德见面吧。

记忆片段二十一

——潜水寻药

●剧情

离圣人失踪又过了一段时间，爱德华的生活虽然仍充满刺激，不过他所爱的拿索情况却很不妙，疾病在这座城市里蔓延，而英皇却打出了对海盗的特赦令，想要在夺回拿索前先削弱海盗们的力量和意志。作为领导者，黑胡子和荷尼戈都非常着急，但两人的观点却正好相左。作为调解人，爱德华提出了寻找药物的方案。为了不引起军队注意，黑胡子把主意打在了沉船里可能残留的药物上，爱德华亲身犯险，从沉船里找回了一瓶药物，可惜因为长期海水浸泡，这些药物已经完全没有用了，所以众人只得再想方法。

●难点提示

1. 本任务开始之前会有一段不属于任务的短剧情，之后玩家需要凑钱买潜水钟，价值 5000 元，如果手头资金不够，可以开开宝箱或乘船去掠劫一下。买下潜水钟，地图上就会出现任务地点，驾船前去触发吧。

2. 任务的同步条件是搜刮三个宝箱，这里提醒一下玩家，千万不要先进入船体内部，而是在外围的残骸里找齐三个宝箱再入内，不然一旦触发剧情可就没法再出来了。

3. 进入船体内部后，在拿药物时会引起船体坍塌，虽然上方的门是打不开了，但前面露出了一条天然的石隧道，记得按加速游泳来加快前进速度，不然还没来到换气点就会没气了。后面的急流阶段不是很难，注意躲开障碍物就好。从隧道出来后会发现外面的水域有鲨鱼，这里的策略和平常的潜行差不多，躲在海草里，记得要多用快速游泳，不要被鲨鱼攻击，不然就没法达成 100% 同步了。收集完残骸附近的所有宝箱和收集品，就回到潜水钟处完成任务吧。

记忆片段二十二

——魔鬼代言人

●剧情

缺乏药物终于逼急了黑胡子，他贸然对英军运输船出手，同行的荷尼戈饶幸逃脱，而黑胡子则被追杀到了大麻岛上。爱德华及时来援，不但击退了追杀到岛上士兵，还在对方舰船要逃脱时将其击毁，并且手刃了对方的船长。可惜船上货物极少，惟一的线索，是药物盒子上都贴着来自查尔斯城的标签，看来海盗们惟一的希望，就是能够从这座城市拿到药物了。

●难点提示

1. 赶去救援黑胡子的安妮女王复仇号路上玩家会遇到不少遭遇海难的水手，只要行驶路线靠他们近一点，然后按下调查键就可以将他们救起，同步的要求是救 5 个，数量是绝对够的，不过越靠近目标地点雾越大，要小心被浅滩阻挡，同时要小心军舰的视野范围，他们火力太猛，这个时候的寒鸦号是对付不了的。

2. 安妮女王复仇号停留在大麻岛附近，玩家们不用满大海乱绕，开到附近就会看到它了。上岸后玩家需要协助黑胡子防守，这里增添的同步要求是杀死三个被烟雾弹昏迷的敌人，难度很低，杀敌的时候顺便完成吧。

3. 之后玩家需要操纵安妮女王复仇号追赶军舰，但其实目标主要是登上敌舰，所以不能轰太狠，看到对方变成可登船状态后就要收手了，免得打沉。最后的战斗部分完全不需要理会其他敌人，从桅杆上瞄准敌方的船长一个空中暗杀就立刻可以解决战斗。

记忆片段二十三

——围攻查尔斯城

●剧情

为了获取查尔斯城的药品支援，黑胡子留了船上几个军官一命，想要用他们换一些药物，但等了整整八天毫无结果。这时候爱德华决定还是用刺客的方式解决问题比较有效率。他跟踪了负责运输药物的炮艇，一路踩着敌人的脚印，追到了他们的秘密营地，并手刃了带着仓库钥匙的小队长，终于为拿索挣来

了整整两箱药物和一些制药工具。但这时候，黑胡子却萌生了退意，他没有跟着爱德华回拿索，而是开始去寻找属于一个即将年过半百的老海盗的新归宿。

●难点提示

1. 跟踪炮艇用半帆的速度即可，同时记得小心躲开炮塔的视野范围，如果觉得速度追不上对方，可以在相对笔直的河道里稍微提高一档，补一下差距后变回来。来到无法通过的河道后，操纵爱德华潜进炮台内部，破坏警钟，敌人能暗杀就暗杀，避免引来麻烦。

2. 第二次下船后同步条件出现，比较蛋痛，需要玩家用吹箭昏睡鳄鱼，然后剥其中一只的皮，这不算难，但就是会耽搁追踪敌人的时间，要动作够快。之后一路追踪敌人小船，记得躲开或暗杀掉路上遇到驻扎的士兵，直到进入窃听阶段。不过等他们对话完毕后有士兵会突然发现了寒鸦号的踪迹，这时候敌人队长会逃走，赶紧甩开其他杂兵追杀，路上会有敌人阻拦，不过其实附近都有捷径可以绕过，专心观察就会看到。最后追上队长将其刺死，任务算是结束了。

现实部分内容 2

一回到现实，先别急着去会见梅拉妮，主办公室里有些同事已经离开了他们的座位，立刻去把电脑都黑一遍吧。部分同事电脑的入侵小游戏里除了绿线，还会出现蓝点，其实就是一个传送点，可以把光标转移到一个新的地方，有时候正正就是解谜的关键。另外一些电脑上会有类似青蛙过河的解谜模式，玩家控制一个光点移动，前方会有红色的阻隔防火墙在移动，不过上面有一些漏洞，玩家需要不断地通过漏洞来到达终点，因为每个防火墙的走向和空隙位置都不一样，所以除了考反应，还有一些策略元素。

至于黑监控系统的小游戏，各位玩家如果对数学不太在行，就不用管数字是多少了，直接看波形，调整数字来影响波形，直到和范例波形重叠就行。

之后潜入奥利弗办公室要从监控室后面的装修外墙处乘搭升降平台从外围入侵，他办公室里的电脑玩的小游戏还是突破防火墙，不过这次多了一种变形防火墙，平常是可通过的螺纹状，但每过一段时间就会变成完全不能通过的防火墙，它的移动速度也很快，光标停在上面会迅速上升或下降，所以要看好时机一口气通过。最后叫个快递拿走资料，就能返回爱德华的年代了。

记忆片段二十四
——我们要求谈判

●剧情

拿索终于挺过了疾病的危机，然而这片土地注定是非多多。才没过多久，英王的海军登陆这里，声称要求谈判，但态度一点都不像是打算坐下来找别人谈话。这群人的领头者就是爱德华的老相识，和他一起成为圣殿骑士的成员之一：伍德斯·罗杰斯。为了不被识破身分，爱德华只能暗跟踪这群人进入了原本已经被英军废弃的城堡，并窃听到了英军和几位统治拿索的大海盗之间的对话，显然英王还在玩赦免令这一套，想要兵不血刃地收复海盗们。班·荷尼戈为首的一批海盗已经动心，心中尚留着热血的查尔斯·范恩则不愿就范。对于爱德华来说，后者应该会是个有力的盟友。

●难点提示

1. 任务一开始就要求玩家跟踪浩浩荡荡的英王队伍，屋顶上有些射手在巡逻，不过看准机会暗杀掉还是比在地面上跟踪要安全一些，同时别忘了善用鹰眼观察。等一行人进入要塞后，在左方通过树干和城墙爬上要塞，这里会出现同步条件，需要吊在窗户和瞭望台边沿时刺杀三个敌人，不过在刺杀之前不能够被敌人发现，所以需要眼明手快。之后还会出现破坏警钟的条件。警钟位于要塞中央部分，附近巡逻敌人不多，善用草丛和口哨杀死即可。

记忆片段二十五
——火药的阴谋

●剧情

虽然依依不舍，但爱德华和查尔斯都厌倦了拿索，他们决定偷走英军的火药和沥青，做出一艘用于开路的火船，然后靠着这招来突破英军在拿索外围为了防止海盗逃走而设下的封锁网。两人一拍即合，事不宜迟，爱德华决定搞来火药，而范恩则负责寻找沥青，两人的逃亡大计迅速地进入了执行准备阶段。

●难点提示

1. 任务一开始就要玩家去偷取四个火药桶，100% 同步条件是使用连杀解决四个敌人和对 10 个士兵使用吹箭。因为火药桶旁有大量敌人看守，无论是连杀和吹箭都不愁没目标，只要记得不要抢在完成这两个条件前偷够火药桶就好，因为一偷够任务就会立刻完成。四个火药桶的位置警备都算是森严，但供玩家躲藏的地方也不少，用吹箭和口哨草丛杀配合，很快就可以解决。

记忆片段二十六
——驱逐准将

●剧情

爱德华和范恩的计划快要实行时，却偶然听到了一个惊人的消息，跟伍德斯一起前来拿索的张伯伦准将特别恨海盗，所以就算伍德斯答应了赦免海盗，张伯伦却对手下的人下令，在当晚摧毁所有的海盗船，要让海盗们无处可逃。这道命令对于两人的计划是毁灭性的，既然张伯伦要赶尽杀绝，那哪怕他是国王御封的准将，也只有死路一条，而担当这个刺杀重任的，自然非爱德华莫属。

●难点提示

1. 跟踪准将是典型的追踪任务，这里的同步要求是在潜行区暗杀三个士兵，刚起步玩家就可以暗杀一个，不过后面准将会经过一个巨大无比的警戒区，建议雇佣一群妓女，从右侧经过，靠她们吸引士兵的注意力来躲过去。后面在准将到达军营后玩家还有机会从草丛偷袭士兵，3个的数量应该是刚刚够。之后只要追踪准将到船上，然后爬上桅杆空中刺杀即可。

记忆片段二十七

——火船

●剧情

终于，爱德华和范恩的计划得到了实现，装满火药和沥青的皇家凤凰号撞上拦路的大船，产生了惊天动地的爆炸，为众人炸出了一条逃生之路，在敌人炮火的洗礼之下，寒鸦号逃出生天，驶向了未知的新天地。

●难点提示

1. 任务一开始就要保护载满火药和沥青的皇家凤凰号前往冲撞封锁出海通道的大船，100% 同步要求比较烦人，需要用迫击炮击沉三艘船以及用火药桶炸沉一艘船，原本都不是难事，但要兼顾保护友军就比较蛋痛。建议是刚接触时出手用迫击炮，起码确保击沉一艘船，后面多用火药桶和敌人周旋，不要强用迫击炮，而是等有好的机会再用，反正这种炮威力强大，一般船被打中不秒也半残，击沉三艘船还是压力不大的。

记忆片段二十八

——走也要轰轰烈烈

●剧情

拿索陷落，海盗们改为在大伊纳瓜休养生息，但大家都掩饰不了内心的颓唐，就连爱德华也一样。大家把复兴寄望于半退休状态的黑胡子身上，但没想到海军却先人一步，赶尽杀绝，轰炸了海盗们聚集的港口。寒鸦号和几艘海盗船勉强逃出，大战海军的旗舰，甚至将其打瘫痪，但是在登船战中却逐渐落了下风。年纪渐大的黑胡子一时失手，被海军士兵连番重创，最后连爱德华也救不了他。失意之间，爱德华被撞进大海，只能仓皇地爬上寒鸦号，带着仅余的手下逃窜往公海，抛下了漫天的血与火，也抛弃了一位举世闻名的大海盗遗留的尸身，或许还有自己的尊严和意志。

●难点提示

1. 一开始追踪密探的阶段，记得暗杀四个士兵，整个潜行过程中有不少这样的机会，一个都不要错过就好。之后来到目的地，是刺杀两人还是任由他们发射信号后果都是一样的，火速赶回寒鸦号，开始海上战斗。

2. 敌方是大型船，火力很强，不过幸好我们也有盟军，这里要求玩家用重弹把船打瘫痪，玩家可以在近距离绕着大船转动，一边转一边发射，以重弹的破坏力，很快就会让敌船瘫痪。

3. 最后船上的战斗其实不一定要达成目标，玩家坚持一段时间就会进入剧情阶段，之后迅速游回寒鸦号掌舵，用满帆速度驶出公海，任务随之结束。

记忆片段二十九

——虚荣的混蛋

●剧情

仓皇逃亡，无处容身，范恩也禁不住像爱德华一样期盼起观测所能够带给他们的力量和对生活的改善。于是他答应和爱德华一起搜寻载有圣人的奴隶船非洲公主号。而想要找到这艘船，他们必须先从非洲奴隶公司的其他船下手。于是，范恩的游侠号和爱德华的寒鸦号一起追击同属非洲公司的非洲珍珠号，还从船长口中套出了非洲公主号的行程。没想到这个时候，一直好吃懒做只会泡妞的杰克·瑞克汉竟然串通其他水手背叛了范恩，还趁机夺取了寒鸦号。爱德华和范恩被留在已经遭到严重损坏的非洲珍珠号上，顺水漂流。

●难点提示

1. 任务一开始要找到皇家非洲珍珠号并不难，多多用望远镜观察就好，之后不用急着攻击这艘船，等范恩因为太急躁而让自己的船被毁掉，然后被爱德华救起后，正戏才开始。

2. 对战非洲珍珠号有两个同步条件，一个是用升级过的撞角撞击非洲珍珠号，一个是靠堡垒的防御措施击沉一艘船。第一个条件很简单，但如果玩家没有升级撞角那就无法达成。第二个相对麻烦，需要一艘敌船正好进入要塞的迫击炮攻击范围，然后被击沉，有一定的偶然成分。不过只要玩家之前先攻打下了科鲁兹堡垒，这里的炮塔就会变成玩家自身的友方火力，只要把敌人的船带得靠近一点，就可以让他们沐浴炮林弹雨了。

3. 如果寒鸦号升级不够彻底，这个任务打起来会很艰苦，各位玩家如果发现实在打不过，还是请先去收集金钱升升级吧。

4. 之后登船战除了要切掉对方的旗之外没什么特别之处，按照提示杀够 15 个敌人就好。

记忆片段三十

——孤立无援

●剧情

流落荒岛，人的意志往往损毁得比肉体还要快。爱德华和范恩两人最后飘到了一座荒岛上，前者意志坚强，每天努力求生，后者基本上干的事情就是从爱德华的存货中偷抢拐骗，就是不肯正正经经地自己去找吃的。最后，范恩终于触犯的爱德华的底线，而为了自身的生命安全，爱德华不得不打倒了已经完全疯掉的范恩。不久后，爱德华终于等来了自己的救星——一艘路过他所在小岛的船。

●难点提示

1. 这个任务中爱德华只能使用袖剑，所以在第一个 100% 同步的条件中，玩家不能够对付鳄鱼，只能拿岛上的黑豹开刀。玩家被黑豹攻击时会有 QTE 出现，按赢了就可以杀死黑豹，输了它就会逃跑。

2. 按照任务提示追范恩，很快就会发现他完全疯了，竟然拿枪不停对爱德华乱射，趁着他射击的空隙，在掩体之间快速移动来靠近他，不过很快他就会逃走。

3. 一路追到一处神庙，范恩终于全疯了，竟然宣布要和爱德华来个你死我活。从下方道路爬去范恩身后的大神像上，然后从顶部跳下打倒他，就可以顺便达成另一个 100% 同步的条件了。

记忆片段三十一

——想象一下我有多惊讶

●剧情

终于，在听到非洲公主号将会于金士顿进港后，爱德华带领着手下的海盗们赶到了这个城市。尽管大家对与观测所的存在已经疑虑重重，但爱德华还是得到了手下的支持。只不过很快他发现圣殿骑士也盯上了在非洲公主号上的圣人，而且曾经是海盗的班・荷尼戈也加入到了他们那一方。一番跟踪后，原本得以偷听详细情报的爱德华却因为荷尼戈看到了寒鸦号而行踪败露，不得不击败几个士兵，然后悄然离开。

●难点提示

1. 剧情过后，玩家需要进入一个警戒区来寻找目标，100% 同步的条件是刺杀 4 个暴徒和破坏两个警钟，都算是很简单的条件。第一个警钟就在玩家进入警戒区的破墙附近，巡逻者里面就有一个暴徒。先不要深入，在外围杀够暴徒，然后来到警戒区最里面，这里不但有另一个警钟，玩家还可以辨识出两个目标。之后一路追踪他们，直到荷尼戈识破了爱德华的追踪为止。

2. 之后的战斗中场地较小，敌人也比较强，有两个队长，所以最好的战术就是立刻扔一个烟雾弹，直接解决两个队长，剩下的敌人就好对付多了。杀光敌人后玩家可以直接跳水离开，但如果之前暴徒没暗杀够，这里可以补一下。

记忆片段三十二

——信任是需要累积的

●剧情

根据从圣殿骑士那里听到的情报，爱德华驾驶着船来到非洲，终于在一个小岛上找到了圣人。他精于躲藏，并没有被圣殿骑士逮住，而在认识到爱德华要的只是观测所的位置，而并非和他对立后，圣人终于答应和爱德华合作，首要的条件就是让两个负责袭击他的前海盗，现任圣殿骑士伯吉斯和科克伦必须得死。当爱德华履行了诺言后，他却哭笑不得地发现圣人竟然也一时头脑发热，当起了海盗船长。他跟爱德华约定，在两个月后，两人再次碰面时，爱德华就能够得知起码是一部分关于观测所的秘密。

●难点提示

1. 进入非洲海域后的会遭到五艘船袭击，不过其中四艘都是炮艇，战斗力非常有限，只要玩家对船的改造投入够高，应该可以轻松秒杀。

2. 寻找圣人的过程又是典型的潜行，不过很快玩家就可以见到他。之后会出现两个 100% 同步条件，一个是双重暗杀两个圣殿骑士，另一个是释放那些和圣人同乘一船，最后被逮住的水手。按照距离，先救两批水手，第一批附近高楼有射手，需要先从后面绕上去解决，再慢慢解决楼下的人。

3. 伯吉斯和科克伦都藏身在一栋屋子中，要创造双杀还是很简单的，找准机会在两人身后动手即可。

记忆片段三十三

——黑男爵巴索罗姆的计划

●剧情

罗伯兹所需要爱德华做的下一步，就是获取一堆立方体，这些立方体和他之前带给圣殿骑士的差不多，只不过这一次里面都储存了圣殿骑士的血液。在爱德华一番努力后，众海盗甚至一不做二不休，将放有这些立方体的敌人旗舰给抢了过来，而得到了满意结果后，罗伯兹也终于答应爱德华要带他去观测所。

●难点提示

1. 一开始驾船到有西班牙船只的地方，然后爱德华需要潜到对方船的顶部，偷走旗帜。如果想要 100% 同步，就不能引发战斗。虽然船上没什么掩体，但敌人巡逻路线也不密集，跳下水后，靠近船时潜泳到其右侧，看准甲板巡逻士兵的路线，直接从连接着后方桅杆的绳网往上爬，上方两个桅杆的瞭望台处都有敌人，不过只有玩家现在攀爬的这条桅杆的敌人会巡逻，另外一边的枪手只会对着寒鸦号傻傻站着。看准巡逻空档爬上去暗杀掉这边巡逻的敌人，再用跳跃刺杀解决另一边的，之后一直往上爬就能拿到旗帜了。

2. 解决旗帜问题后，不引发战斗的条件并不会因此结束，很快玩家就会遇到另一艘船在往下搬运东西，爱德华需要潜过去调查清楚。这里的战术就常规多了，完全就是潜行关卡，但内部敌人太多太恶心，建议直接绕过一开始看到的沙滩，来到目标所在的沙滩，然后趁着没有士兵注意，潜入哨塔下方的草丛。把在物品前巡逻的士兵用口哨吸引过来暗杀掉，然后趁着其他士兵没有看向这边时，立刻打开箱子，然后逃走。箱子一定要从正面打开，其他地方是没有调查判定的，非常奇葩，如果发现来不及调查，就立刻躲回草丛里再找机会。

3. 渡过了潜行阶段，恶心的还在后头，在接下来的海道中，会有部分船构成死路，如果玩家开进去来不及减速，就有可能一头撞在别的船上，导致任务失败，所以一定要辩好路再开。

4. 之后解决哨塔的部分，建议从沙滩右方上岸，沿着草丛来到一处岩石旁，踩着岩石走上树干，直接冲上去，一路跳到第一个哨塔，会发现上面的两个守卫正好背对着玩家，可以双重暗杀。之后立刻跳入海里，游到炮塔附近，沿着沉船的头部一路跑上另一个塔所在的高地，空中暗杀一个敌人，接着就往塔楼上爬，记得动作要快，不然可能会被发现。

5. 这时候另外一个同步条件出现，就是使用摆荡绳刺杀敌人的队长，哨塔上就有一根摆荡绳，但要算准队长所在的位置后才摆荡过去，不然无法达成。

6. 最后驾驶旗舰逃走的阶段没什么难度，这船火力太猛，就算敌人众多，杀起来也是轻松愉快。

记忆片段三十四
——谋杀与暴行

●剧情

刚到集合地点，爱德华却被罗伯兹提醒，原来荷尼戈一直都在跟随他，想要探寻观测所的秘密。一不做二不休，爱德华干脆打坏了荷尼戈的船，把他追到一个小岛上，然后亲手了结了这个叛徒。

●难点提示

1. 一开始出现的 100% 同步条件是在找到荷尼戈之前不能引发战斗，在警戒区里面小心躲开巡逻船只的视野即可，发现班杰明号后的战斗不太难，虽然另有一艘英军船舰在骚扰，但荷尼戈本身的船不太耐打，直接将它解决就会进入剧情。

2. 之后在岛上刺杀荷尼戈的内容比较简单，同步条件只是要空中暗杀，所以就算不潜行一路杀过去也没关系。这里说是暗杀，其实就算引起了荷尼戈警戒让他进入战斗，只要找个高处给他来个刺杀也可以，看准他在准备开枪而无法躲避爱德华攻击的时候动手就行。

记忆片段三十五
——观测所

●剧情

观测所位于一座岛屿之中，当地的原住民将其视为圣殿，不允许海盗们染指，所以爱德华只能亲自动手将他们一一解决。进入观测所后，罗伯兹为爱德华演示了观测所的核心装置，一个水晶骷髅头的妙用。没想到在确定骷髅头能够正常使用后，罗伯兹竟然背叛了爱德华，想要将他关在遗迹里。虽然爱德华勉强逃脱，却在离开遗迹时受了重伤，最后就算追上了罗伯兹，也难敌他手下的众多海盗，被抓了起来，要被卖去给英王换赏金。

●难点提示

1. 这个任务的同步条件一开始就给出来了，玩家记得全程保持徒手，不然无法达成徒手瘫痪所有守护者和在潜行区瘫痪 5 个守护者的条件。这里的内容严格来说就是躲猫猫对决，拥有鹰眼的爱德华相对有利一些，可以锁定躲在草丛里的守护者，然后出手。目标条件下方标有守护者现身的槽代表当前区域的守护者数量，将一个区域的守护者都解决掉后，就可以前往下一个。

2. 剧情过后，先爬上之前水晶骷髅所在的平台，前往大门时会发现门自动关闭了，这时候从左方的墙上一直往顶部靠左的出口爬，离开观测所后，爱德华会受了重伤，勉强走去罗伯兹的海盗队伍旁，会引发战斗，不过其实不打也不要紧，反正爱德华很快就会失去所有生命值，然后进入剧情。

现实部分内容 3

这一段的内容没有太多值得注意的地方，只不过最后一个入侵防火墙的游戏难度相对较高，玩家们可能要多试几次。同时因为这段内容中有新的电脑出现，记得要去黑。

记忆片段三十六
——无尽的折磨

●剧情

爱德华被带回英国判刑，在大牢里一关就是四个月。当某天他在外面被吊起来折磨时，他发现曾经有一面之缘的刺客导师阿・塔拜竟然潜入了监狱。被这位导师救下后，他要求爱德华帮忙救援玛莉和安妮，两人费了一番功夫潜入狱内，却发现玛莉早已病得极其虚弱，最后她没能挺住，死在了路上，爱德华只救出了她的尸体。不过因为感动于他的行为，阿・塔拜再一次把刺客的服装交给了他。然而对于前路该怎么走，爱德华也茫然不知。

●难点提示

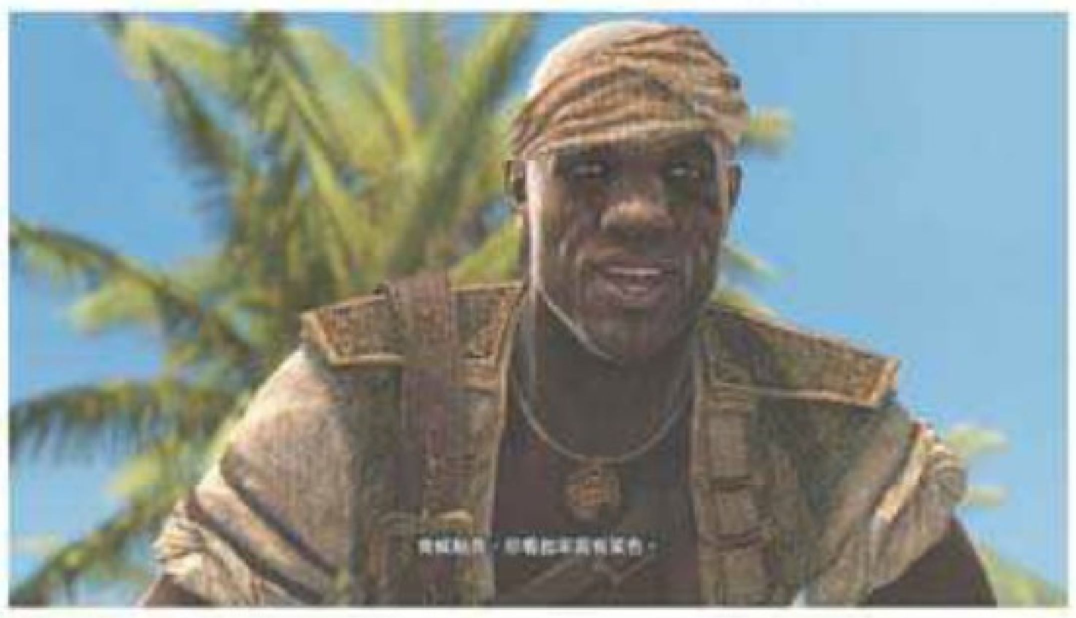
1. 同步条件一开始就列出来了，破坏警钟是老项目，这里就不多说了，拜访老友是指去调查被处死的两个海盗角色，其中一个是背叛了爱德华和范恩的杰克，他尸体被挂在监狱正门右方靠海的囚笼上。进入监狱内部后，来到一个有士兵巡逻的大厅，入口右边的牢房里就有被爱德华打倒后不久就被海军抓住的范恩。和他互动一下就可以达成条件。

2. 之后逃走的剧情其实没有敌人，倒是把玛莉尸体带出监狱时有可能会引到敌人，放下尸体干掉他们后再继续走即可。

记忆片段三十七
——……诸行皆可

●剧情

虽然留得一命，爱德华却没有了人生的目标，他在浑浑噩噩之中度过了好一段时间。不过有一天，黑人军需官阿德瓦勒找到了他，把寒鸦号还到了爱德华手中。对于爱德华的迷茫，他的建议是让爱德华去见见刺客们，为他们贡献一分力。既是为了弥补过往的错误，又是为了继承玛莉的遗志，爱德华终于走上刺客之路，而他的第一次刺客任务，就是击退一次西班牙军队的攻击！



●难点提示

1. 剧情过后，西班牙海军来袭，这时候玩家已经获得了绳标，所以两个同步条件都是用绳标达成，地面上用绳标拉扯敌人比较容易达成，但也别忘了要使用树上用绳标杀人的方式来达成另一个条件。杀够 20 个西班牙士兵，跑上船刺杀掉船长，任务就算完成了。

记忆片段三十八
——总督之死

●剧情

经过了刺客的考验，爱德华现在是他们当中的一员，不久后，他就收到了一个关键任务，是去刺杀圣殿骑士的其中一位成员，也就是他的老相识罗杰斯。这家伙已经成为了总督，趁着他在金士顿开宴会，爱德华偷偷刺杀了一个傲慢的意大利外交官，然后出席了宴会。罗杰斯当然还认得爱德华，不过爱德华聪明地应用了刺客的技巧，躲在长椅上伪装成路人，出其不意地杀死了罗杰斯，还在他临终前套出了圣人罗伯兹的所在之地。

●难点提示

1. 一开始按照提示来到港口，登上高处发动鹰眼，很快就会找到意大利外交官。跟踪他的同时记得有个 100% 同步要求是在到草堆里刺杀外交官，跟踪他来到一处警戒区时就会看到有一个稻草堆，提前跳进去，等他走到附近，把他暗杀掉就好。但如果玩家不先杀死他的两个护卫，无论如何都会失败，所以请在外交官到达稻草堆之前先偷偷杀掉他的两位护卫。

2. 之后伪装成外交官进入会场，因为罗杰斯认得爱德华，所以要利用聚会上的人群来产生掩护效果，躲开他的视野，而其中他会经过的走廊上就一张坐了两个 NPC 的长凳，坐在上面等他经过，然后刺杀即可达成另一个同步条件。剧情过后，快速逃离会场吧。

记忆片段三十九
——皇家的不幸

●剧情

罗伯兹手下有不少士兵，本人也狡猾得可以，但终究还是战胜不了爱德华，在追上他的海盗船并将其打残后，爱德华在甲板上刺杀了罗伯兹，并从他手上取回了水晶骷髅。临死前，罗伯兹说了许多奇怪的话，却没能在死前说清楚，留下了更大的谜团。

●难点提示

1. 寻找罗伯兹的路上记得先找炸药桶，可以引爆后炸死士兵，用以完成同步条件，一共需要炸死 8 个，运气好的话一两次就可以搞定了。

2. 找到罗伯兹后，不用急着追他，场景里的跳跃元素有点问题，玩家是无论如何都跳不上他的船的，只需要跳下水，然后立刻爬上寒鸦号就好。之后专心追击罗伯兹的公主号，就算之后陷入了大混战还要专心攻击它，不用理会其他船只，等到可以登船后就算是进入下一步了。

3. 准备好绳标，爬到罗伯兹的船上，然后爬到前部桅杆的第一横杆处，瞄准下方的罗伯兹，使用绳标射击并将他拉上桅杆吊死，这个任务就算是完结了。

记忆片段四十
——腐败之血

●剧情

终于，刺客组织盯上了圣殿骑士团团长托勒斯，爱德华领命前往哈瓦那进行刺杀，却发现城中已经戒严，显然他知道了爱德华将会到来。不过最终爱德华还是通过追踪托勒斯的得力手下鲨鱼而找到了他。没想到，等爱德华成功刺杀时，却发现这个"托勒斯"只是个替身，原来是鲨鱼给爱德华设下的圈套。不过身高力壮的鲨鱼终究敌不过爱德华的刺客身手，最后葬身临海的堡垒中。

回到刺客据点，爱德华得知托雷斯已经离开了这座城市，看来这个老人非常狡猾，甚至没有把自己真正的血液留在立方体中，导致爱德华无法用水晶头骨追踪他的去向。不过随后刺客组织调查到托勒斯已经在前往纳瓦萨路上，他的目的地已经呼之欲出，那就是观测所！

●难点提示

1. 任务开始时，哈瓦那已经全城戒严了，所以如果不想引起无谓的战斗，就躲着点守卫们。朝着总督的城堡前进，然后沿着外围的城墙走不远，就会看到总督的得力手下鲨鱼在吩咐卫兵事务。跟踪他，很快就会发现原来托勒斯团长躲在了哈瓦那海边的堡垒中。

2. 玩家已经是第二次入侵这里了，不过敌人分布有点不太一样，建议绕到堡垒右边，游过码头，从正后方爬墙而上，因为 100% 同步的条件是不能引发战斗，所以入侵的时候记得不要被士兵注意到。托勒斯就在中庭和一队卫兵在巡逻，杀光上层可能碍事的士兵，然后一个空中暗杀秒了他。之后爱德华会发现那是个假货，这时候鲨鱼来袭，他是个油盐不进的超强士兵，攻击全招架，不吃破防，爱德华只能躲避不能反击他的攻击，而且他还会开枪，所以最有效的对付方式就是干脆火枪伺候，直接把他血槽打空就好，不过途中记得在鲨鱼发动枪击时及时拿守卫当人肉盾牌，来达成第二个同步条件。解决鲨鱼后，跳出堡垒，回到刺客据点，任务完成。

记忆片段四十一
——永远的一根刺

●剧情

军队入侵了观测所附近的丛林，不过野生动物和原住民让他们吃尽了苦头，而不知道观测所有防御措施的托勒斯更是被整个人隔离到了独立的柱子上。爱德华趁着机关的空档攀爬到高处，华丽地从高空中暗杀了他。水晶头骨复位，刺客组织封印了这处地方，一切矛盾似乎都平息了，但是一封来自家乡的信又让爱德华的心翻起了滔天大浪。

●难点提示

1. 任务开始后，第一个同步条件出现，是解救被监禁的人质。路上玩家会遇到不少被绑起来的原住民，杀掉附近的士兵并解放他们就可以达成。

2. 神殿之中被开启了防御措施，要小心记得机关的规律。之后来到观测所中央，这里的战斗不能光靠蛮打，要用破防和格挡的投技派生来吧敌人丢进机关当中，让机关来杀死他们，以完成第二个同步条件。之后爬去杀托勒斯路上还有不少机关，要小心应付，最后爬到顶部横杆，趁着托勒斯头顶没有机关开启，横杆又移动到足够近时，立刻跳下暗杀，任务完成。

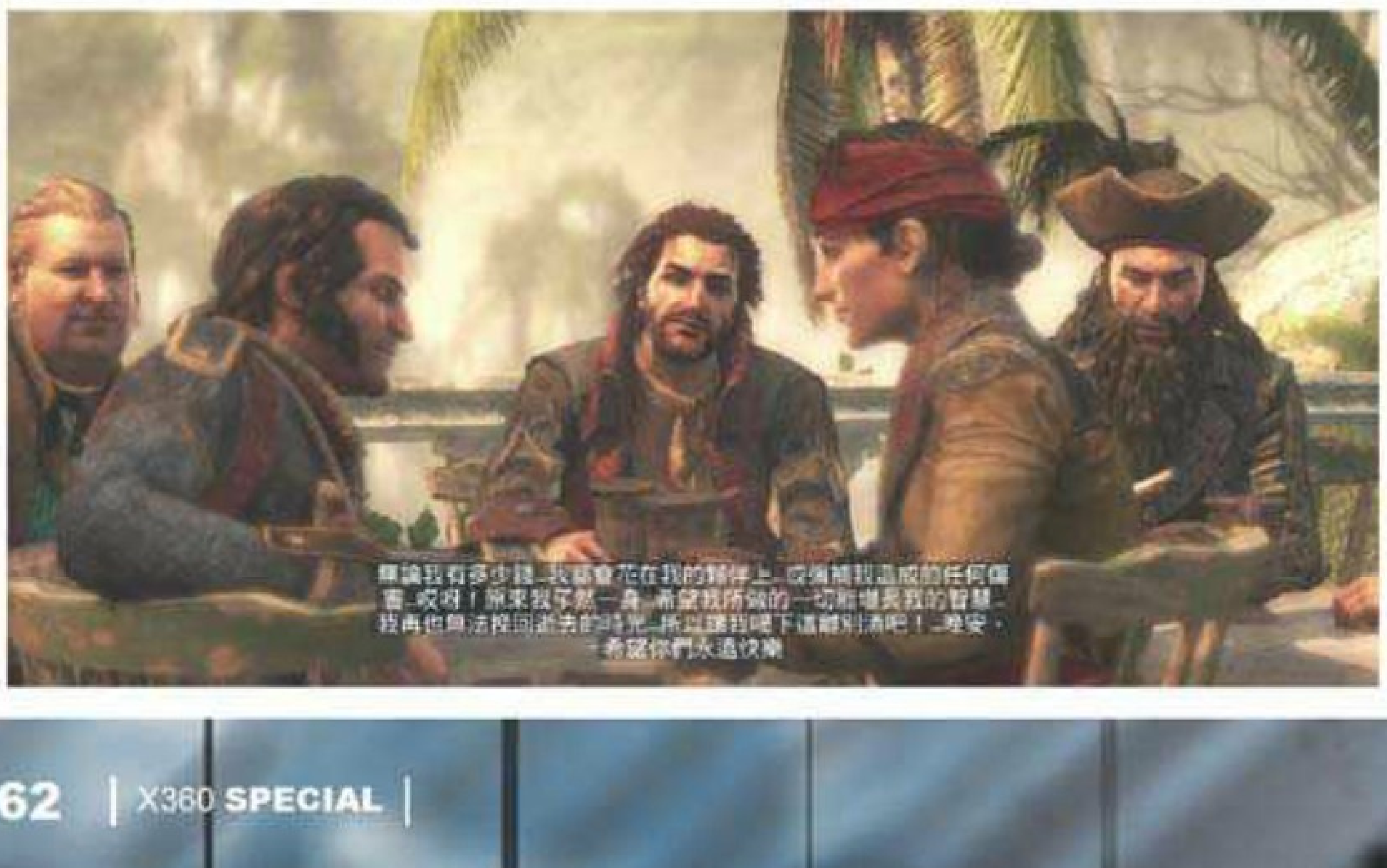
现实部分内容 4

这一部分的内容很纯粹，就是各种剧情，不过玩家终于可以进入梅拉妮的办公室，记得读取一下标签纸，同时主办公室又有一些电脑空出来了，快去黑吧。

记忆片段四十二
——结局

●剧情

无私地把海盗的据点献给了刺客，爱德华却显得无比迷茫。家里来的一封信让他明白到自己原来早就成为了父亲，而他却因为一直没有给家里来信，甚至让妻子无法联系到他。等他再一次去信家中时，妻子早已去世，却留下了一个女儿。意识到自己有需要保护的人后，爱德华·肯威的冒险生活也就宣布告一段落了。他最后安定下来，成家立室，甚至有了一个小儿子。此刻的他恐怕无法想象，日后自己的儿子也仍然会参与到刺客和圣殿骑士的冲突中，而自己那有着美洲原住民血统的孙子，甚至将会是美国独立的关键人物。流淌于血脉中的刺客传奇，随着时代的更迭，还在不断地延续着。



非主线游戏内容详解

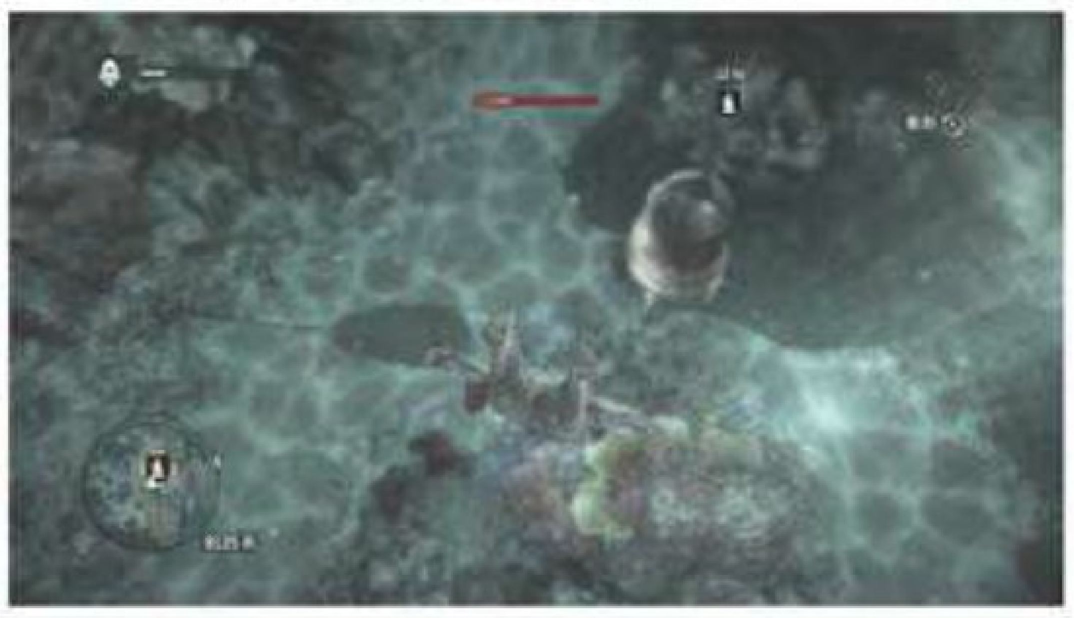
●海难水手和漂浮货物

这两种东西都会随机出现在海面上，玩家的船靠得足够近并点击调查键，就可以将其“拾取”。其中海难水手补充的是玩家的船员数量，如果船员已满则无任何效果。货物会随机补充玩家的五种货物资源之一，数量不多，只是锦上添花。

●海底寻宝与沉船遗迹

在主线流程中玩家会直接体验一次海底寻宝的过程，其他寻宝的过程也是类似的，水底下爱德华的氧气槽持续时间比潜泳时长，但也不够撑完整个寻宝过程，所以玩家需要找到一些沉在水底的有气木桶，游到旁边并调查就可以补满氧气，不过这些桶都是一次性的，用完就消失了，所以要用得比较有策略性。

水底生物中，水母是静态的陷阱，碰到就会对爱德华造成伤害，类似效果的还有船身中的刺珊瑚。海鳗是潜伏着的袭击者，玩家靠近它是就会遭受到偷袭，损失大量生命值。鲨鱼则是活动的攻击者，爱德华需要靠着海草形成的潜行区域来躲过它们的视野，一旦鲨鱼锁定了爱德华的行踪，就会靠近发动攻击，造成伤害，如果爱德华的生命值过低，还需要通过 QTE 来摆脱鲨鱼的噬咬，不然就会死亡。



●制作与狩猎

在本作当中，爱德华的长剑和火枪是通过在商店中购买更强的产品来强化，但是角色本身的伤害抵抗能力和道具携带量等升级则是通过制作系统来强化。玩家需要使用动物的毛皮来制作各种皮具和容器，以加强爱德华在战斗中的表现。

那么制作皮具和容器的毛皮是如何获得的？自然是通过狩猎游戏中的动物。在许多场景当中，玩家可以在地图上看到动物图案的标记，这些标记说明了该区域存在着某一类型的动物，而玩家能够在狩猎动物后剥取它们的毛皮，以获得制作皮具的材料，又或是卖给商店换取金钱。

当然，动物们是不可能傻乎乎地等着被爱德华屠宰的，一般在地面生活的小型动物

和大型食草动物都会在爱德华靠近时立刻逃窜到远处，而猴子则会躲在相对安全的树丫上。大型的肉食动物则会用尖牙利爪来袭击爱德华，一不小心玩家就有可能从猎人变成猎物。

对付猎物的常规方法是通过攀上高树丫或者躲藏在草丛中来避开动物的视线，然后出其不意地扑到其身上用袖剑将其刺杀。火枪和吹箭等远程武器也可以达到同样的效果。部分猎物如美洲豹会主动攻击玩家，此时玩家会进入QTE 状态，如果能够正确输入指令就能够将其杀死，而如果失败则会损失生命值，猎物也会逃走。

鳄鱼是最特别的猎物之一，它们会躲藏在浅水里，所以玩家无法用袖剑暗杀它们，如果落入水中则会被它们攻击，需要通过 QTE 来摆脱，最有效的解决方法就是用睡眠吹箭让其陷入沉睡，然后靠近它进行剥皮。

●渔叉捕猎

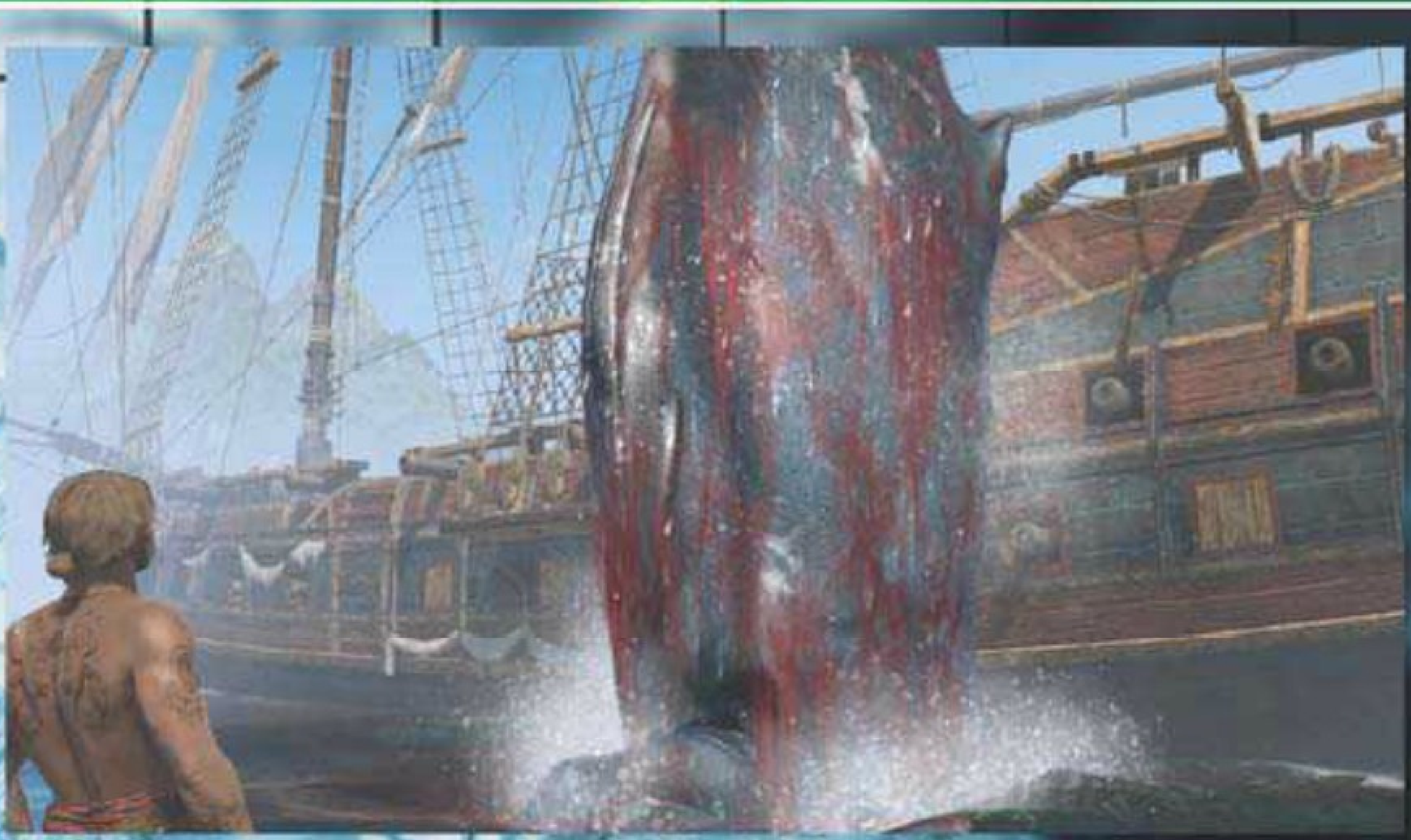
整个捕猎过程就是一个小游戏，玩家被放置在一个独立的海域中，乘着一叶小舟，手上的武器只有渔叉。被狩猎的大型鱼类会从玩家面前海域中的某个方向袭来，玩家需要在其冲刺攻击打中小舟前向其投掷渔叉，才能阻止其动作。

举起渔叉的同时，瞄准的光标会不断缩小，缩得越小，击中后对猎物造成的伤害就越高，但因为目标是在游动中，所以投掷时需要一点提前量，而且要记得渔叉数量有限，不能乱投，否则很容易耗光。

中猎物后，就会将带有绳索的渔叉留在猎物身上，此时猎物会拉着小船逃跑，玩家需要继续向其投掷渔叉，造成连续的伤害，因为目标往往不是直线游动，而且速度会很快，想要击中一定要加入提前量去投掷渔叉。

过一段时间，猎物会挣断绳索，潜入水中，这时候玩家最好不要举起渔叉，否则目标可能不会出现。静等一会，听到后方水手出声提示后观察四周，就会看到朝着小艇冲来的猎物，每一种猎物的行进路线都不太一样，但如果玩家没有及时用渔叉击中对方，后果是一样的，就是小船被攻击，损失耐久度，然后猎物下潜，玩家需要等待其再次出现。

个人建议这个时候不需要长举渔叉来蓄力，直接普通投即可，这样射击速度会更快，就算打偏也可以立刻补，一旦击中猎物，就会中止其攻击并再次进入拖拉小船的阶段，直到再次挣脱，如此往复，只要玩家耗光了猎物的生命值，就可以猎取对方，并获得皮革等奖励。



●仓库和拯救海盗

两个元素都是在获得寒鸦号后才会出现，用途也非常直观，前者是给寒鸦号提供大量的货物用于售卖和升级，后者是提供船员。

先说仓库，在地图上，有一些地方会有一个房屋状的标志，那就是表示该区域存在一个仓库，如果玩家已经侦测过那边地方，就能用光标移上去查看仓库是否存有货物。一旦确定有，玩家可以来到仓库附近准备掠劫，这里会是警戒区，有大量敌人巡逻，但也有大量的潜行区供玩家利用。一开始，玩家需要找到的是持有仓库钥匙的人，通常会位于地图上的绿色区域，需要在鹰眼状态中辨认，他会发出金色的光芒。确定对象后，玩家可以采取偷窃或者直接杀人越货的方式取得钥匙，之后只要确保自己不在战斗状态，就可以前去调查仓库大门，指挥海盗们将其掠劫一空了。

至于拯救海盗则是简单的事件，玩家往往会在城市、任务地点和另外一些地方遇到，地图上显示为有三个人像的圆圈图案。前往该处就会发现有海盗需要救援，内容可能是在被海军士兵围攻，也有可能是被逮捕后即将遭到处决。如果是前一种情况，杀掉海军后，海盗就会因为感激爱德华而加入寒鸦号，而如果是后一种，在杀掉即将处决他们的士兵后，还要调查被绑起的海盗，解放他们后才能够让其加入寒鸦号。

除了这两种手段，玩家也可以前往酒馆直接招募船员，同样可以补充自己船上的船员数量。

收集内容

收集算是系列的常规项目，本作也不例外，能够收集的内容包括宝箱、Animus 碎片、船歌、藏宝图、玛雅石阵、信件和手稿，算得上异常丰富，不过令人诧异的是，除了玛雅石阵和成就有关，其他收集要素并没有全部集齐的成就要求，不过相信各位系列玩家还是会将它们一一集齐，所以下文会给出每种收集要素的对应拿法。

●俯瞰点与堡垒

在所有收集之中，俯瞰点与要塞都是最基础的要素，因为玩家只有通过开启这两种一开始就标注在地图上的活动元素，才能够看到其他收集要素的所在地。俯瞰点对应的是地区地图，玩家操纵的是爱德华，开启的方式也很简单，就是爬上地图上俯瞰点标志处的高台，走到有猛禽停留的突出立足点上，然后触发同步，此时地图上以俯瞰点为中心的一个圆形范围内的地图迷雾会消失，而在这个范围内存在的收集品也会标注在地图上，当爱德华蹲在俯瞰点上时，甚至可以在游戏实际画面中看到场景里标出的收集品所在地。大部分俯瞰点是玩家能够自由访问的区域，只有少部分是位于警戒区，而且就算是后者其位置也是相对容易到达的。

每一座堡垒都是该片海域海军的基地，本身有着强大的火力，除了一般的炮台，还能够发射迫击炮。击破并占领这些堡垒，爱德华就能够得知这片海域中隐藏的众多元素，包括收集品和宝箱等等。

攻打堡垒的方式和一般海战差不多，但有一点区别，就是堡垒能够发射威力很大的迫击炮，其落点首先会以黄圈标记在海面上，这时堡垒是在确定落点，等圈变成红色，则意味着迫击炮已经发射，正在朝着圈子范围内下落。不过堡垒迫击炮落得很慢，如果寒鸦号保持满帆航行，一般是不会被打中的，相比起来，堡垒本身的大炮射击精度倒还要高一些，但这些炮射程有限，离远了就不会打中玩家。

因为堡垒不能移动，它实在是寒鸦号自身迫击炮的好靶子，多多利用就可以迅速摧毁堡垒的防御措施，每当一处防御措施被摧毁，堡垒就会失去该设施提供的火力，所以越到后面，堡垒火力越弱。等所有防御设施都被摧毁，玩家就会进入占领阶段。

在占领阶段玩家需要操纵爱德华亲自进入堡垒内部作战，这时候海盗已经和卫兵打起来了，玩家要做的是找到堡垒的队长，并将其杀死，难度低的堡垒队长只有一个，难度高一点的堡垒队长也会多一些。等杀死所有队长后，海军士兵会投降，按照提示进入情报室，杀死堡垒的总督，就可以占领堡垒了。

当玩家开始收集所有物品之时，俯瞰点和堡垒就是玩家规划收集路线的节点，只要将这些节点一个个联系起来，玩家就可以通过地图标示，地毯式地搜刮所有收集要素。

●宝箱与手稿

无论是在海上还是在地区当中，宝箱都是数量最多又最容易获取的收集品，大部分宝箱就只是放在高处或是隐蔽的拐角，玩家只要稍微搜索一番就可以找到。有少部分则有卫兵看守或位于警戒区当中，是大开杀戒顺便收集还是偷偷拿走就由玩家自己决定了。宝箱内存放的往往会是金钱和一些能够被直接兑换成现金的珍贵奢侈品，偶尔还会有一些能够制作物品的素材。因为获取难度低，提供的资金又可以让玩家快速地购买爱德华本身的装备和寒鸦号的升级，建议玩家到每一个城市时都要尽快收集。手稿安放的容器和宝箱外形基本是一样的，内容也大同小异，除了一定量的金钱，还会有一份手稿，能够解锁一些背景文字资料。这两者都可以在开启俯瞰点后看到所在位置，收集起来非常简单。

●酒馆

酒馆的标记会被显示在地图上，游戏中玩家会有机会探索部分城市的酒馆，所以这些酒馆也就被默认解锁了。不过有部分酒馆并非是剧情解锁的，玩家需要亲自来到酒馆附近，击败占据这里的流氓，才可以开启酒馆的功能。不过酒馆本身的功能其实非常有限，最常用的是在里面招募船员或是花 200 块钱在酒保手上购买情报，例如载满宝藏的船队所在之处。同时玩家还可以在酒馆中通过玩小游戏来赌钱。因为船员可以通过解救落水者或城市中的海盗来获得，船队所在之处也可以通过探索发现，所以酒馆本身并不是特别有用。

除了海盗大本营的酒馆是玩家通过购买升级来建造，游戏中的其他酒馆都是随着剧情解锁或需要玩家来到其附近，击败占据这里的流氓后解锁。其中和成就“Barfly”相关的八个酒馆所在的地点分别是：瓦什岛（843.140）、克鲁克德岛（807.541）、安地列斯岛（579.720）、科罗萨尔（42.268）、盐键滩（495.634）、大开曼岛（397.324）、阿洛由斯（192.563）和金士顿（623.172）。

●信件

这些被封存在漂流瓶中的信件记载着一个完整的故事，当玩家收集完，就会得知整个故事的来龙去脉，漂流瓶一般散落在海图区域的海岛上，只要玩家开启了堡垒和漂流瓶所在地的俯瞰点，就可以看到区域内信件的所在之处，前去与漂流瓶互动就可以捡起并获得信件。

●Animus碎片与船歌

这两者有个共同点就是会发光，而且通常存在于建筑物或场景的高处，需要玩家操纵爱德华通过攀爬和跳跃来触碰到后才能获得。Animus 碎片主要用于完成挑战和解锁网战模式中的各种内容，因为它们的位置是固定的，所以哪怕触碰到它们需要复杂的攀爬步骤，玩家们多试几次还是可以成功的。相比起来，船歌要麻烦一点，玩家在靠近这些漂浮的歌谱时，它们会开始随风翻飞移动，速度还不慢，玩家如果能够追上歌谱，就可以将其占为己有，并令寒鸦号上的船员们学会唱新的船歌，而如果在一定时间内没有追上，船歌就会消失，不过在一段时间后又会在起点处重新出现。虽然会移动是个麻烦的地方，不过船歌的翻飞速度快不过爱德华本身的行动速度，加上移动的路线是固定的，多多尝试要拿下也不是问题。

这两者同样会在开启俯瞰点或夺取堡垒后在地图上显示，收集起来非常简便。

●藏宝图和玛雅石阵

在收集内容中，这两者算得上是最复杂的内容了，前者找起来很简单，因为会在开启俯瞰点后被标记在地图上，但找到藏宝图只是一个开始，如何按照图中的提示找到宝藏才是关键。不过藏宝图上一般都有很明显的提示，那就是目标所在的经纬度，按照给出的经纬度来到目的地，再依照图上提示的路线就可以发现宝藏所在之地。挖出宝藏后，就可以获得改造寒鸦号的计划书和 3000–4000 左右的金钱，对于增强船只的战斗力非常有帮助。不过要注意的是，如果玩家没有获得藏宝图，哪怕知道宝藏的所在地，也是无法触发挖掘行动的，所以想要取得宝藏，就请先乖乖地去找藏宝图吧。

玛雅石阵同样会在开启俯瞰点后于地图上显示出来，不过想要获得在其当中隐藏的秘密还需要花一番功夫，爱德华需要攀上指定的地点，然后开启鹰眼，就能够注意到石阵之间的联系。但如果想要搞懂石阵的指向，还需要把爱德华感应到的图案与石阵之间每一根柱子的位置契合起来，这样玩家就能够知道秘密隐藏在何处，然后将其取走。

在收集品当中，这两种算是最好玩又最值得琢磨的，对于解谜比较有兴趣玩家不妨先解决这两类收集品，奖励也非常丰富，对于提升寒鸦号战斗力大有帮助。

支线任务

相比起收集，支线任务的剧情内容会相对丰富一些，达成起来也比收集要复杂，其中猎杀圣殿骑士的任务每一个都分成了四个部分，不过因为每一步都相对简单，所以也就相当于一个主线任务的程度，倒也不算难，但每一个任务都会有特定的任务给予者，而这些任务给予人都隐藏在地图之中，玩家只能在来到该处或开启该处的俯瞰点又或是堡垒后才能看到，所以下文会给出相应的指引。

猎杀圣殿骑士

在主线剧情中玩家占领了大伊纳瓜这处根据地后，才会在后续的剧情任务中开启。一共有四位圣殿骑士需要猎杀，他们分别持有一把开启大伊纳瓜总督府里铁锁的钥匙，集齐后将铁锁打开，才可以获得一套圣殿骑士服装。玩家一开始除了不知道圣殿骑士在哪，就连任务给予人在哪里都不知道，需要在地图上寻找到相应的任务给予人才能够开始进行任务，下面将列出每一个任务给予人所在之地的名称和经纬度坐标，并详解任务的进行过程。

●猎杀圣殿骑士1

1. 泰诺来的刺客：任务给予人位于开曼湾（坐标：332,332），岛上有惟一一个的俯瞰点，开启后就可以看到任务给予人欧琵雅所在之处。和她对话，她会挑战玩家，看看谁狩猎的速度快。这个任务会先给出一个猎物所在范围的位置，然后要求玩家来到附近，用鹰眼锁定猎物再将其杀死。只要玩家勤于使用枪械，在杀戮速度上超过对方并不是难事。而当玩家杀掉大约四只硬毛鼠后，终极狩猎目标白色美洲豹出现。和其他美洲豹一样，玩家需要完成一个 QTE 才能够将其杀死，不过如果玩家动作够快，直接用枪射中也是一枪死，杀死美洲豹后任务的这一个步骤就算是完成了。剧情过后别忘了找到白色美洲豹的尸体剥皮。

2. 圣殿骑士的船只：驶到附近的大开曼岛（坐标：397,324），在码头与任务给予人欧琵雅见面并跟随她，之后按照任务提示来到目标区域，别急着开鹰眼，爬上附近的俯瞰点，同步后直接开鹰眼就可以锁定目标。躲在目标附近的人群中偷听，很快任务步骤就变成了偷窃目标身上的账本。不用奔跑，直接用快速行走紧随目标，然后长按B键偷窃，就算角色在移动中偷窃槽还是可以不断增长，直到偷窃成功，任务这一步就算是完成了。

3. 得力左右手：继续留在岛上，找到欧琵雅，跟着她走一段路就会到达账本上记载着的圣殿骑士仆人家中。欧琵雅前去敲门，却发现对方逃跑，便立刻命令爱德华前去追赶。一直紧贴对方追赶，在目标逃上船后，开着寒鸦号追击并攻击对方乘搭的船，记得不要下手太重，因为要登船，所以不能击沉。之后登船阶段刺杀目标就可以完成这一步。

4. 露西亚·马奎兹的试炼：目标位于尤文岛（坐标：335,469），如果玩家尚未到过这个地方，需要先去探索才能看到任务所在地。先和欧琵雅对话，然后开始跟踪士兵，这里玩家不需要考虑路线，直接跟着欧琵雅的步调就行。到了目的地后，因为场景中有不少炸药桶，玩家可以先吸引敌人到附近，然后开枪引爆，以提高杀敌的效率。杀光杂兵后，圣殿骑士露西亚·马奎兹登场，她很擅长躲在草丛中远程射击，为了避免欧琵雅先被她射死，还是立刻赶到她身边直接近战开打，并用反击和追砍来快速杀死她吧。

●猎杀圣殿骑士2

1. 据点受到攻击：任务给予人的位置很明显，在哈瓦那（坐标：240，607）的南方，开了附近俯瞰点后肯定能看到。前去和罗娜对话，然后帮助她防守刺客据点。地图中会有不少炸药桶，放在敌人必经的路口，然后用手枪引爆就可以快速消灭一部分敌人，加快杀敌速度。大约挺过五波左右的敌人攻击后，任务完成。

2. 在市场中的小偷：继续和罗娜对话，剧情后前往市场，然后在附近的树顶上开启鹰眼扫视一下，就会看到小偷窃走了一位军官的钱，跟在军官身后追捕小偷，很快军官就会追丢，但其实小偷就藏在附近草丛中，走进去刺杀他，搜刮他身上的文件即可。

3. 军备竞赛：拿着小偷身上找到的地图回去和罗娜对话，剧情后地图上会标出三个军火储藏库。这三个地点都是警戒区，玩家可以从上层通过暗杀枪手潜入，又或者想办法转移门卫注意力，然后入内，之后只要点燃火药桶，就需要立刻快速离开，避免被进入警戒状态的卫兵察觉，使用附近的藏身处也是一个办法，不过因为处于警戒的卫兵会侦查这些藏身处，所以并不算特别安全。炸掉三个火药桶后，任务完成。

4. 弗林特的末日：按照地图提示，去和罗娜对话，之后跟随她走，然后记得留个心眼，一旦看到她进入警戒区并触发剧情，立刻锁定圣殿骑士弗林特然后追上去，用尽一切手段杀死他，如果玩家动作太慢，被大量士兵围攻的罗娜就小命不保了。烟雾弹是个不错的选择，既可以阻挡敌人的射击，又可以控制目标的行动，让玩家靠近他后可以快速刺杀。等杀死目标触发的剧情结束后，立马跳进水中远远游走，直到变成匿名状态就可以完成任务了。

●猎杀圣殿骑士3

1. 逃亡的黑奴刺客：任务给予人位于金士顿（坐标：623，172），就在城市的中央部分。来到后和安东对话，他会要求玩家探听黑奴的关押之处。前去目标地点，路上可以雇佣一群妓女作为掩护，方便窃听目标之间的对话。听完两个醉鬼士兵的对话后，赶去另一个地方，会有另外两个士兵需要窃听。因为路上行人很多，不雇佣妓女做掩护也可以。之后如果看到有士兵冲出来，就代表任务进入了追逐阶段，需要追上其中一个士兵，将其扑倒，他们跑得不算快，抓准机会动手吧，不用连打按键，路上有其他士兵，很容易误伤并拖延自己。扑倒士兵后，审问到目标所在地，任务第一阶段完成。

2. 招募逃亡黑奴：回去和安东对话，他会要求玩家去解救一群黑奴，跟他前去开战前雇佣一下附近的海盗，可以增加战斗力。需要解救的黑奴有三个，附近都可以雇佣到海盗，不过鉴于敌人战斗力都不强，想要省钱的玩家也不妨直接亲手解决。解救完三个黑奴，任务完成。

3. 遭到攻击：来到刺客据点，剧情后会有敌人来袭，第一波敌人比较好对付，记得先让敌人注意到同伴，然后再绕背暗杀，会提高杀敌的效率。第二波敌人来到之前玩家需要去削减敌人的数量，敌人一般三个一起呆在一个地方，出其不意地靠近可以冲刺暗杀一个，之后的两个可以用烟雾弹或枪械来快速杀死，尽量在他们攻击据点之前多杀几个，就可以减轻安东和黑奴们的压力。最后杀光据点的敌人，剧情过后进入最后一个任务。

4. 指挥官的策略：到底任务地点，玩家需要和安东一起追踪一群军官，玩家可以跟着安东的路线走，也可以自己选择隐藏路线，只要不被发现就好。等到目标来到一个巨大的警戒区，玩家需要潜入其中，调查三个可疑区域，确认在其中的达官贵人是不是暗杀目标。如果玩家不是靠大开杀戒潜入，这里应该可以在不被警戒的情况下找到目标，他是个强大的队长级人物，对付他的最好方法就是对他或附近的其他队长来一支狂暴吹箭，等他们自相残杀，就可以兵不血刃地解决目标，然后在不被警戒的情况下迅速离开警戒区，完成任务。

●猎杀圣殿骑士4

1. 喔……兄弟： 最后一个任务给予人在拿索（坐标：633,784），位于城市的右下方。和刺客凡斯见面，然后按他提示寻找圣殿骑士亚普顿的手下。跟踪目标到一个警戒区，在两个追踪目标往里面走的时候朝着他们走的通道打开鹰眼，就可以快速地锁定亚普顿。远远地在屋顶对他吹个狂暴吹箭就可以解决问题。之后触发剧情，进入下一个任务。

2. 兄弟内斗： 回到刺客据点，跟着亚普顿走，然后按照他提示藏在树丛中。很快，凡斯到来，两人边走边拌嘴，玩家最好沿着他们行走方向的左方走，爬上房顶然后来到一个可以俯瞰市场的阳台，准备好狂暴吹箭，一看到有小偷的标记出现，就瞄准目标，对他使用。之后的小偷可以如法炮制，同时记得用昏迷吹箭来解决屋顶上碍事的枪手。解决三个小偷，并在看到两兄弟谈崩后，跟踪凡斯，并偷听他和金兰之间的对话。在确定凡斯雇佣了另外一个杀手后，前去目的地寻找，站在地区中央附近，开启鹰眼四处观察即可，目标会偷偷跟在亚普顿身后，将其刺杀并触发剧情，这一步完成。

3. 亚普顿的悲伤： 一开始剧情过后，喝醉的亚普顿引来了一场斗殴，保护好自己然后快速解决敌人，不然亚普顿就有被揍扁的危险。击退两波酒鬼，然后带着亚普顿离开酒馆。路上他会撩拨妓女，不用花钱遣走她们，用奔跑撞一下亚普顿就好。之后他靠着墙角撒尿，会引来起码八个士兵的攻击，用上烟雾弹和枪清场，千万不要让他被砍死。解决这场战斗，任务就算是完成了。

4. 海盗之后，蠢蛋之王： 和亚普顿对话后，开始这最后的一个任务。先去找凡斯，他在一片沼泽之中，注意水里有鳄鱼，所以要用鹰眼看清楚再行动。有的地方放着火药桶，附近还有敌人巡逻，躲在草丛中对着桶来一枪可以解决大部分敌人。至于闻声赶来的敌人，趁他们跋涉沼泽时用昏迷吹箭击中他们，就可以让他们活活淹死。凡斯躲在沼泽区域左上方的一个营地当中，从树顶上偷偷攀过去，远远地对他来一发狂暴吹箭，可以保证他和营地中的士兵同归于尽。之后金兰出现，玩家可以追上她然后和她鏖战一番，也可以趁她跋涉沼泽地直接用昏迷吹箭攻击，拿她喂鳄鱼。无论如何，最后玩家都会知道一个惊人的真相。之后别忘了回根据地拿取圣殿骑士盔甲哦。

暗杀契约

比起暗杀圣殿骑士，暗杀契约的内容可就简单多了，基本形式就是给出一个暗杀目标和暗杀的奖赏，并附带额外条件，如果玩家能够达成额外条件，就可以多获得一些奖赏。虽然内容没什么新意，但因为短平快的特质，非常适合玩家用来快速赚取现金。因为有部分任务的额外条件有点刁钻，如果玩家觉得完成起来实在太麻烦，完全不予理会直接硬杀目标也是可行的。暗杀契约任务普遍存在于游戏中的各个地区，因为同样可以用开启俯瞰点的方式来找到，所以各位玩家应该不会错过。

海军契约

这种任务只有在攻下一个要塞后才会开启，每一个要塞对应一个海军契约任务，内容全部是海战相关，可以视为是一个个有专门课题的海战技术挑战。契约的内容多种多样，最简单的是获取一定数量的资源用来交差，最难的包括独自挑战一个船队。一般来说，这个内容可以留到较后期去完成，因为一来这时玩家资金充足，可以投入大量资金去改造寒鸦号，降低任务难度。二来正好用于练手，好让玩家之后挑战更为重头的支线任务：船队和传奇船只。注意，相当一部分海军契约都有对船只使用武器和攻击手段的限制，如何在条件有限的情况下击败敌人也是玩家需要去思考和练习的地方。

船队与传奇船只

这两者可以被认为是海战内容的终极挑战，不过前者的难度会视船队的规模和寒鸦号的强化程度而出现浮动，只要寒鸦号的强化程度够高，那么就算舰队规模较为庞大，也尚可一战，而且只要重创敌人的旗舰，舰队本身带来的威胁就会大大降低。击败舰队并登船搜刮可以让玩家获得数额不低的金钱，是一个不错的赚钱途径。

后者是真正的终极挑战，游戏中共有四艘传奇船只，每一艘都有强大的战斗力和独特的特点，在寒鸦号获得足够的升级之前，千万不要轻易去挑战他们，否则往往是螳臂挡车不自量力，以被击沉收场。不过其实玩家只要注意观察传奇船只的特点，就会发现他们其实都是在某一方面特化过的船只，所以玩家只能以己之长攻其之短，对方哪方面是短板，就针对那一点来穷追猛打，才有机会战胜传奇船只。击败这些船只后的奖励都非常丰厚，不过此时玩家恐怕已经打遍五洋四海无敌手，钱也没什么用处就是了。

最后提醒一下，想要准确地得知传奇船只和船队的所在地，只要攻下该片海域的要塞即可，用不着在茫茫大海上靠着望远镜辛苦地寻找。

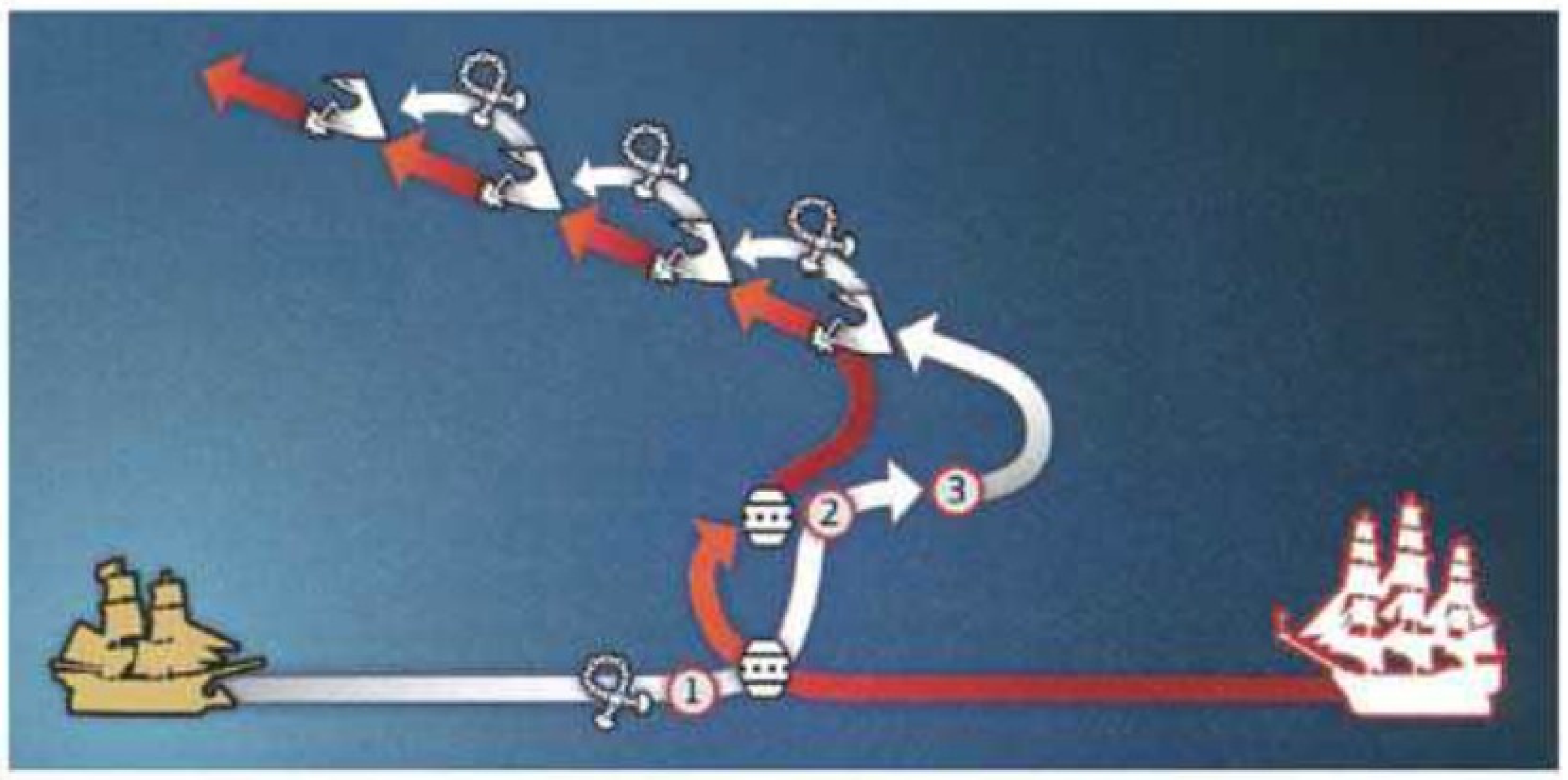
●传奇船只：璞玉号

坐标：199,894

特点：超高的撞角伤害和惊人的侧舷炮威力

行动方式：不停地绕圈撞击寒鸦号。

战术：璞玉号虽然并非是强度最高的传奇船只，但却是最难打的一个，因为比起其他船只，它的攻击欲望更为强烈，加上撞角的威力太高，一个失误就很容易让玩家陷入被动。因为璞玉号并不精于使用船头炮，又喜欢追击玩家，所以火药桶是对抗它的最基本手段，但并非主要用于伤害璞玉号，而是尽量封锁它的冲撞路线，好创造出玩家能够咬住它后方的情况，之后只要不停变向阻止璞玉号绕到玩家身旁，并不停用撞角和船头炮来打它的船尾，就可以以其之道还治其身。注意记得不能只是冲撞，一定要保证船头炮的输出，因为只有船头炮本身带来的拖慢效果才可以保证璞玉号无法靠速度优势翻身。至于迫击炮和侧舷炮，这一战是完全派不上用场的。



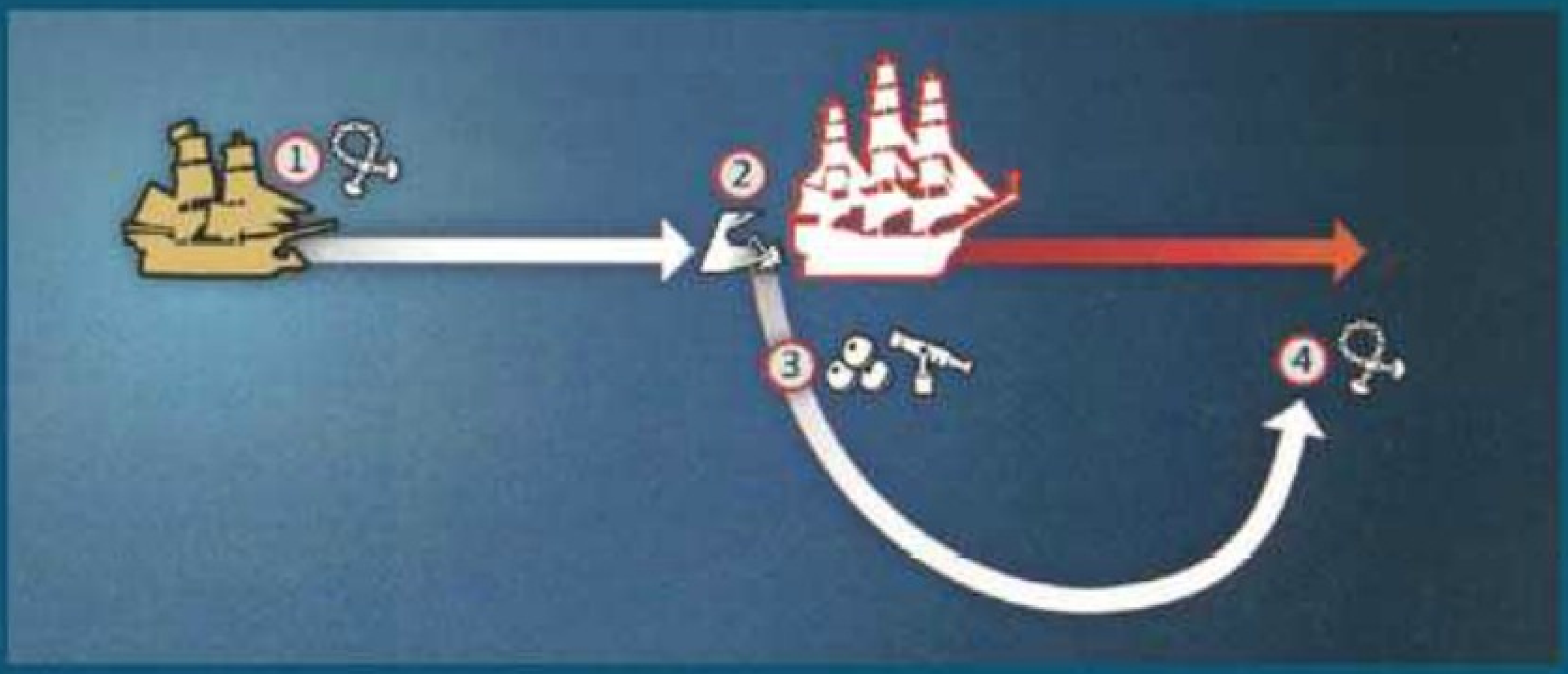
●传奇船只：拉·达马·尼古拉号

坐标：289,67

特点：超高的防御力和威力强大的迫击炮攻击

行动方式：使用没有落点标记的迫击炮无限狂轰

战术：因为船身覆盖的装甲实在太厚，无论是迫击炮还是侧舷炮的攻击对于拉·达马·尼古拉号来说都是挠痒痒，所以玩家需要知道一点，就是这艘船的后方因为没有充足的装甲覆盖，是非常巨大的弱点。但这不等于玩家就可以追在它背后撞个不停，因为存在着被迫击炮连续打中的风险，所以玩家最好是在刚接触的时候通过船头炮减缓其速度，然后开满全速一头撞上去。如果角度和时机适合，玩家的确可以通过发射船头炮来延缓对方的速度，然后再撞一次，但个人更建议此时立刻侧过船身，对着船尾直接发射重弹，同样可以造成不俗的伤害。之后玩家需要保持移动，伺机用船头炮拖慢这艘本来速度就不高的船，然后对准弱点连连下手，才能够击沉这艘海上堡垒。



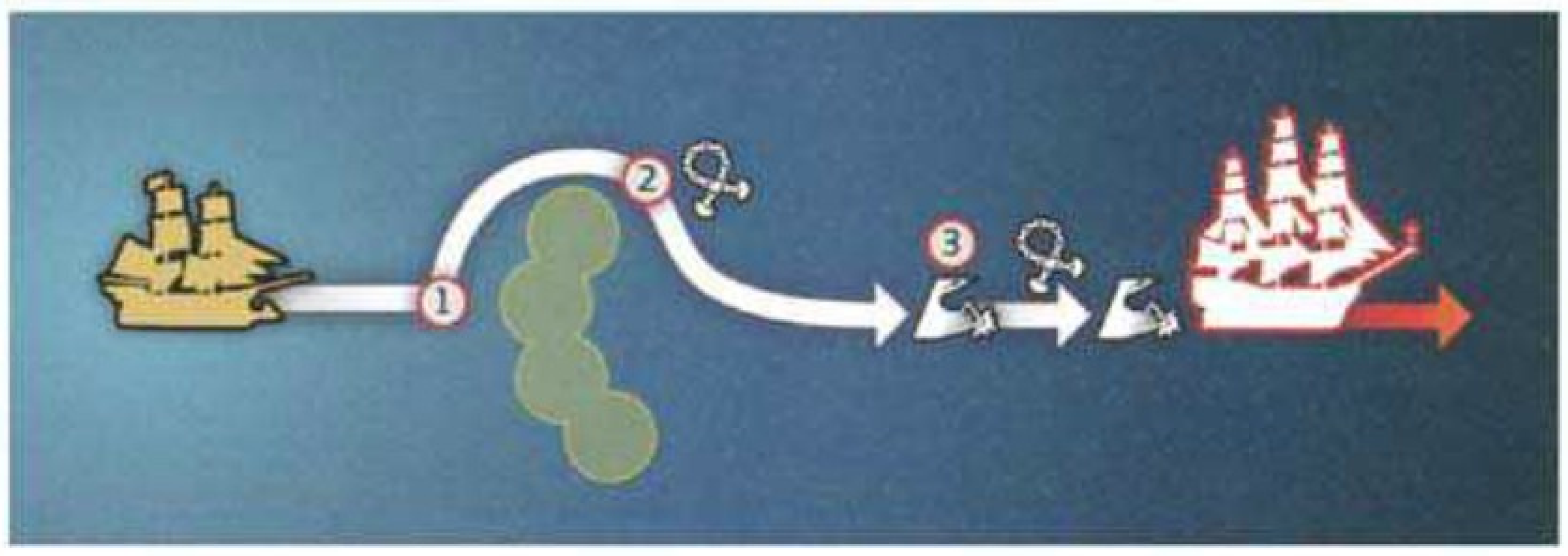
●传奇船只：海军王子号

坐标：900,67

特点：极快的行驶速度和密集的迫击炮火力

行动方式：永远试图保持与寒鸦号之间的距离，然后用迫击炮轰炸

战术：虽然也是用迫击炮，但海军王子号的要比拉·达马·尼古拉号差得多，不但发射时海面上有标记，从发射到落下的时间也相对较长，所以玩家需要做的就是随时保持全速行驶，如果玩家发现黄色的迫击炮预定落点正好出现在船头附近，不用停止，全速冲过去，在炮弹落下之前寒鸦号就已经冲过攻击范围了。追逐海军王子号时记得一定用经常使用船头炮，因为链弹带来的减速效果非常明显，而一旦进入近距离，海军王子号的迫击炮就进入了盲点，无法发射。此时玩家只要保持船头炮和撞角不断攻击其船尾，就可以对海军王子号造成持续的大量伤害，并最终让其失去航行能力。



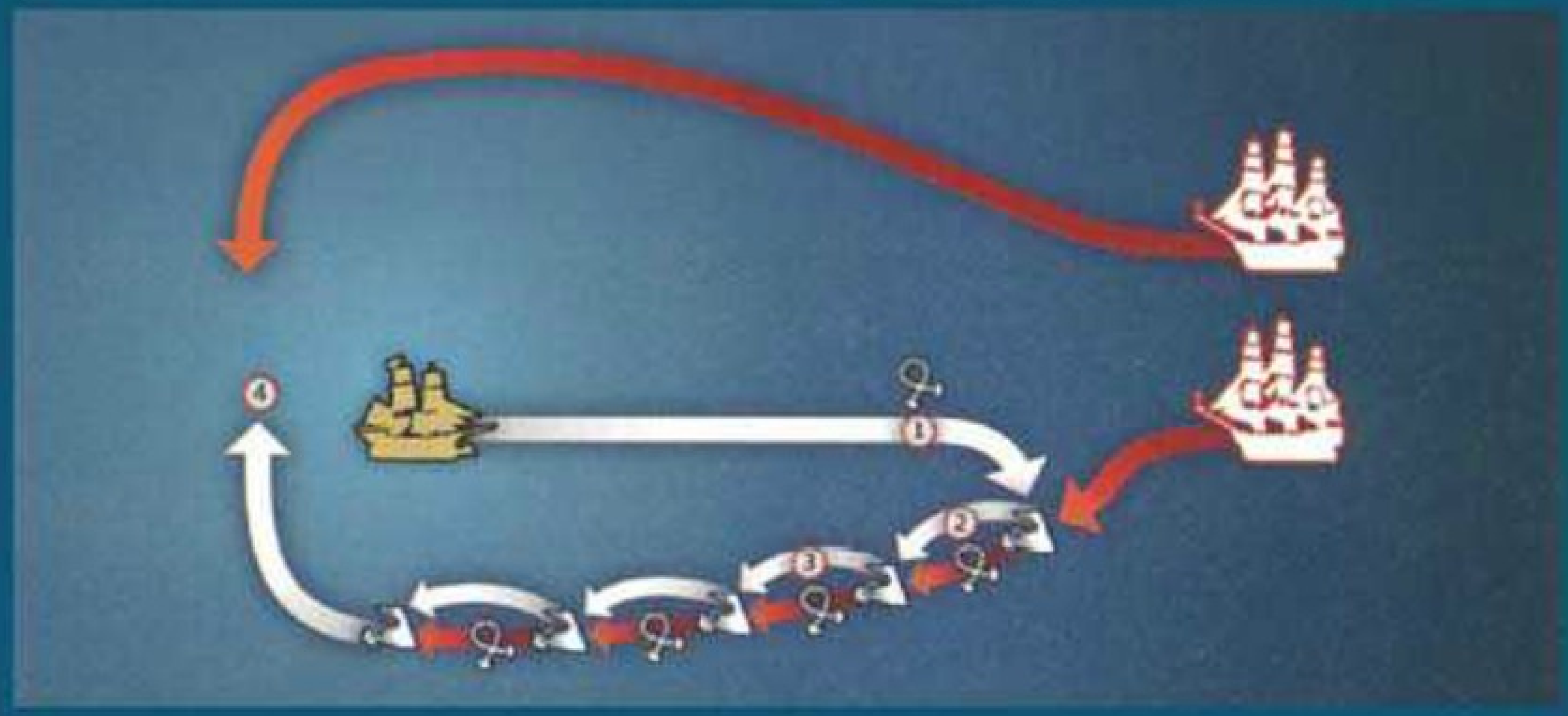
●传奇船只：皇家元首号、英国海军无畏号

坐标：871,808

特点：侧舷炮火力密集

行动方式：行动路线循环，一艘顺时针行驶，一艘逆时针行驶

战术：这两艘传奇船只是一起登场的，它们的侧舷炮火力颇为惊人，但其实最赖皮的地方是如果其中一艘沉没，另外一艘会“狂暴”，变成撞角和侧舷炮威力极大，然后追着寒鸦号撞，极难对付，所以首先要定下的战术就是专心打其中一艘，但是绝对不能打沉，将其打到残血后转头去对付另一艘，最后快速把两者连续击沉。对付这两艘侧舷炮威猛的大船，战术仍然是老一套，趁着两艘船转到相对距离最远的航道，追上其中一艘，靠着船头炮减速＋撞击的方式连续攻击其中一艘，直到它几乎快沉没为止，然后再去对另一艘船实行这一战术，等两者都“奄奄一息”后，用迫击炮和侧舷炮来送它们上路吧。



成就攻略

成就综述

成就数量	50 个 /1000 点
全成就难度	★★★☆☆
在线成就	6 个 /90 点
全成就所需时间	40 小时以上
有无会错过的成就	无
有无秘技	有，但影响成就获得
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

因为有着选关的设定，所以本作不存在错过成就的问题，游戏通关次数自然也只需要一次，所以玩家们在刚刚开始游戏时不必太纠结做功课的问题，哪怕主线里错过了什么关键成就步骤，重玩一回就好。不过令人遗憾的是，本作的许多成就和游戏中的游戏内容关系不大，又或者要求过低，使得许多游戏内容缺乏让玩家去全部体验的动力。等玩家完成主线流程后，会获得大约三分之一的成就，余下的成就中有相当一部分都是极其简单的，有的甚至有可能会在玩家游戏途中已经自然解开，所以只需要补足一些收集类和全部完成某一个内容要求的成就，剩下就是刷网战部分的成就，鉴于六个成就中只有“Committed To The Cause”比较耗时间，就请好好享受本作网战的乐趣吧。

Heroes Aren't Born 10点
成就说明 完成记忆序列 1
获得方法 剧情成就。

Good While It Lasted 20点
成就说明 完成记忆序列 2
获得方法 剧情成就。

A Pirate's Life For Me 20点
成就说明 完成记忆序列 3
获得方法 剧情成就。

No Apologies 20点
成就说明 完成记忆序列 4
获得方法 剧情成就。

Death Of A Salesman 20点
成就说明 完成记忆序列 5
获得方法 剧情成就。

Mixing Up The Medicines 20点
成就说明 完成记忆序列 6
获得方法 剧情成就。

The Hammer Falls 20点
成就说明 完成记忆序列 7
获得方法 剧情成就。

Adrift 20点
成就说明 完成记忆序列 8
获得方法 剧情成就。

A New Hope 20点
成就说明 完成记忆序列 9
获得方法 剧情成就。

My Elusive Fortune 20点
成就说明 完成记忆序列 10
获得方法 剧情成就。

Been Down So Long... 20点
成就说明 完成记忆序列 11
获得方法 剧情成就。

Just Like Starting Over 20点
成就说明 完成记忆序列 12
获得方法 剧情成就。

Saw That One Coming... 50点
成就说明 完成记忆序列 13
获得方法 剧情成就。

By The Book 50点
成就说明 完成主线任务的全部 100% 同步

获得方法 游戏中每一个任务在进行时都会给出对应的同步条件，只要在游戏中按照指示来办就可以获得 100% 同步条件，不过有部分 100% 同步条件需要到达任务中的某个阶段才会出现，所以千万不要在达成了开始时给出的条件后就掉以轻心，不然就有可能功亏一篑。具体的主线任务 100% 同步条件都已经在流程攻略中给出，各位玩家可以前去参考，这里不再赘述。

Silence, Fool! 5点
成就说明 杀死一个正在敲警钟的士兵
获得方法 非常简单的成就，游戏中的士兵在目击主角的行踪或发现同伴的尸体后，都会奔向最近的警钟，并将其敲响。玩家可以通过提前割断钟摆来让这个行为失效，也可以在敌人跑向警钟前将其解决来阻止他的行为，不过想要完成这个成就，玩家就必须让对方真正地敲响警钟，然后在其敲钟的过程中用任何途径将其杀死，才能够解开成就。因为警钟会引来敌人，所以解决对方后记得及时躲藏起来，免得被围攻。

Owned 10点
成就说明 完成一个地点的所有游戏内容
获得方法 这个所有游戏内容包括了收集、任务、俯瞰点和酒馆探索等等，听着非常复杂，不过有个简单的方式可以达成，就是前往一个只有收集品的小海岛，把上面的收集品全集齐，就可以拿下。如果你发现拿齐了所有东西却还是发现没有跳成就，不妨长按RB确认一下所在地点的游戏内容，看看是否有遗漏。

Vault Raider 30点
成就说明 解开所有玛雅石碑的谜题，打开图鲁姆的暗门
获得方法 在主线任务中获得一枚玛雅之石后，当进入一个有玛雅石阵的区域，玩家的游戏地图上就会自动标示出其所在，除了玩家随剧情获得的那一枚，还有 15 枚玛雅之石，总共是 16 枚。之后按照提示回到图鲁姆，就可以打开暗门，获得玛雅人服装，并取得成就。石阵解谜的具体玩法请参考攻略中的相关内容。

Killer Killer 10点
成就说明 使用渔叉捕猎一头杀人鲸
获得方法 非常简单的成就，因为玩家获取动物皮的途径之一就是猎杀鲸鱼，杀人鲸的狩猎点会在海图上显示，玩家只要前往该处并触发狩猎大型鱼类小游戏，最终取得胜利就可以解开成就。

Help A Brother Out 20点
成就说明 完成一个猎杀圣殿骑士的序列
获得方法 游戏中共有四个狩猎圣殿骑士任务，玩家只要完成其中一个就可以获得成就。具体的任务取得地点和攻略都已经刊登在攻略中，玩家可以自行参考。

Sea Legs 30点
成就说明 完成所有海军契约任务
获得方法 每当玩家攻下一座堡垒，该处就会出现一个提供海军契约的NPC，接下任务后将其完成就算是解决了该堡垒的海军契约，完成所有堡垒的海军契约就可以解锁成就。

King Of The Castle 30点
成就说明 占领所有堡垒
获得方法 算是上一个成就的前置成就，玩家需要按照步骤打掉堡垒的炮台，登陆后杀死士兵的队长，最后把统领堡垒的总督击杀，就可以将其占领。堡垒一开始就被标记在地图上，玩家只要按图索骥地将其摧毁即可，不过不同堡垒防守强度不一样，而且难度会标记在其所属海域名称旁，所以请玩家确保自己的寒鸦号变得足够强大后再去挑战对应难度的堡垒。占领所有堡垒后就可以获得成就。

Employee Of The Month 30点
成就说明 完成 25 个 Abstergo 挑战
获得方法 Abstergo挑战是游戏内置的挑战，项目繁多，完成部分挑战可以解锁一些秘技，开启后玩家会在游戏中获得某些方面的优势，代价是无法取得成就。因为Abstergo挑战的覆盖面实在太广，不管玩家完成什么行动几乎都可以累积挑战项目的完成数，所以哪怕不专门去刷，25个挑战完成起来也是毫无难度的，大部分玩家应该会在游戏过程中自然获得。如果发现打完主线后还没有获得相应成就，请打开游戏菜单，选择“Abstergo挑战”项目查看细节来补完。

Business And Pleasure 20点
成就说明 累计赚取 50000 元
获得方法 许多玩家可能会发现自己在取得这个成就之前就完成了“花费50000元”的挑战，但这不是因为本成就有BUG，而是其对于赚取的定义比较严格，只有通过掠夺、售卖货物和毛皮还有完成任务获得的金钱才计入其中，而在敌人身上偷到和尸体上搜索到的钱是不计入内的，所以想要解开成就，记得多多去海面上掠夺商船。

Mer-man 10点
成就说明 游泳总距离达 1 海里
获得方法 听起来似乎有点麻烦，因为在游戏中玩家基本上都是短途游泳，但因为还有“Seven Deadly Seas”这个需要探索所有沉船遗址的成就，在探索过程中玩家基本上都在游泳，所以要凑够 1 海里没有难度，这个成就应该会自然解开，用不着去特意刷。

Redingote Up! 10点
成就说明 制作猎人外套。
获得方法 制作这套服装需要红吼猴和白色美洲豹的毛皮，这两者都是稀有动物，玩家需要在有吼猴和美洲豹出没的地区不断刷才有机会碰上，不过这里有个简单的解决办法，就是去商店买，当然两者的毛皮价格都很贵，红吼猴毛皮要 5000 元，白色美洲豹更是要 6000 元。其实还有一个办法可以为玩家们省下 6000 元，因为猎杀圣殿骑士任务中在开曼湾(坐标 :332,332)接到的任务第一步就是要玩家在岛上猎杀白美洲豹，玩家只要在任务完成后剥下尸体上的毛皮即可省下 6000 元。

Thug Life 30点
成就说明 掠夺 30 艘船。
获得方法 因为玩家需要赚足足 50000 元，所以这个成就很有可能会随之自然解开。不过这里要提醒一下玩家，必须是经过登船阶段并达成胜利目标才算是掠夺成功，把对方船打沉了再拾取漂浮在海面上的货物是不算的。玩家夺取对方船只后无论怎么处理都是不会影响成就累计的，所以玩家大可以按自己需求处置。

Devil Of The Caribbean 40点
成就说明 战胜四艘传奇船只
获得方法 和传奇船只对战的要诀已经被写在攻略的相应版块中，本期光盘也有附送相关视频，各位玩家可以按照自己需求来参考。只要将四艘船只都击沉，就会获得成就。注意，其中皇家元首号和英国海军无畏号是一起登场的，不过只被算成是一艘船，玩家只有将两者都击沉才算得上击败了它们。

Destroyer 40点
成就说明 完全升级寒鸦号
获得方法 想要把寒鸦号打造成最强状态除了需要不菲的金钱和大量的材料之外，还需要获得对应的计划来解锁每一个升级项目的最高一级，这些计划位于沉船处的宝箱和被掩埋的宝藏中，所以玩家在完全升级寒鸦号之前最好先搜刮所有沉船遗迹，并通过藏宝图找到所有的宝藏，一来是凑齐

计划，二来是累积资金。最后，玩家记得在完成“Business And Pleasure”和“Thug Life”的过程中不要卖掉从商船上搜刮到的金属、木材和布料，升级寒鸦号需要大量地使用这些材料。

Seven Deadly Seas 10点

成就说明 探索所有沉船遗迹

获得方法 沉船遗址会被标记在海面上，玩家占领所有堡垒后可以在所有海域看到沉船遗迹的所在之地，在剧情进行到玩家为寒鸦号购买了潜水钟后，前往该处触发任务就可以进入海底探索，想要搜刮完所有宝箱，玩家需要注意自己的氧气剩余量，并且要懂得合理地利用海底中的氧气桶来补充。按照着小地图的指示搜刮完场景中的宝箱就可以浮上水面了。

Barfly 30点

成就说明 解锁所有的酒馆

获得方法 游戏中共有八个酒馆要解锁，所在地点已经在攻略对应版面中注明，玩家可以自行参考。来到酒馆后击败占据这里的流氓，就可以解锁酒馆，全部解锁就可以获得成就。注意海盗的大本营大伊纳瓜也有一个酒馆，不过这个酒馆是靠着花钱购买升级项目获得的，不算在本成就当中。

Cannon Fodder 5点

成就说明 累计招募 500 个船员

获得方法 虽然 500 个船员听起来有点多，不过玩家在游戏中进行登船战时经常会损失船员，加上升级寒鸦号后带来的船员载量上升，要达到这个招募数还是不太难的。具体的船员招募方法请参考寒鸦号的解明部分。

FTFY 10点

成就说明 全面升级藏身处据点

获得方法 这里的藏身处指的是海盗们的根据地大伊纳瓜，玩家总共有 8 个地方需要升级，具体的项目玩家可以在藏身处地图上看到。将这八个项目都一一买下后，就可以解锁本成就。注意这些升级是有前置关系的，所以一开始玩家并不能够看到所有升级项目，而是随着升级过程陆续解锁。

Cartographer 20点

成就说明 探索游戏中所有地点

获得方法 在地图上面，所有可以探索的地点都会有一个盾牌型的图案标示，如果玩家没有探索过附近区域，那图案上显示的是一个问号，如果玩家是开启了该片区域的海图，但没有到达该地点，则那里的图案会呈灰色，只有玩家到达该处后才会被点亮为白色图案，同时也会开启快速旅行到该处的功能。将地图中所有的地点都变成白色，就可以获得本成就。

Ghost In The Machine 10点

成就说明 黑　掉 15 台 Abstergo Entertainment 的电脑

获得方法 在主线流程的现代部分攻略中已经有对于入侵电脑的提示，也介绍了入侵这一类电脑的小游戏玩法，这里惟一要提醒玩家的就是游戏中总共有 33 台电脑，所以哪怕错过了一些电脑也是能够完成本成就的要求的。当然了，每一台电脑当中都藏着一些有趣的设定资料，所以如果你是一位系列真饭，那请务必黑掉每一台电脑，收获绝对会令你满意。

Roped In 10点

成就说明 累计从摆荡绳上发动 5 次空中暗杀

获得方法 摆荡绳指的是船只旁悬挂在桅杆上，能够向船外荡的绳索，一般用于让玩家在登船战中快速到达敌船处。在流程中就有同步条件要求玩家在摆荡绳上跃下暗杀目标，加上每一次掠夺船只时的登船阶段玩家都可以尝试用摆荡绳荡向敌船并在空中对敌人发动暗杀，所以一般来说要凑齐 5 次是毫无难度的。

Sharing Is Caring 10点

成就说明 登陆 UPLAY 账号后，自动与朋友分享所有类型的发现一次

获得方法 这是一个在线成就，所以玩家必须要在联网状态下解开。在玩家已经激活 UPLAY 账号的情况下，只要玩家在游戏中遇到宝箱的位置、白鲸的位置和皇家护卫舰队的位置，就会自动分享给其他朋友。有部分玩家报告说他们在没有登陆 UPLAY 账号的情况下也获得了本成就，不过他们仍然是处于在线状态。个人建议玩家们还是用登陆 UPLAY 账号的方式来解锁本成就，因为这些分享发现的位置是会随着服务器内部的随机算法而更改的，也就是有一定的运气成分，所以最好还是别冒险，免得玩家最后要浪费大量时间在海域上漫无目的地游荡以寻找能够分享的发现。

All Aboard! 30点

成就说明 在一次登船过程中不损失任何船员

获得方法 因为船员在登船过程中被敌方杀死纯粹是随机决定的，所以玩家要做到一点有两个办法。第一个方法比较正规，选择一艘小船作为目标登船，其登船胜利目标一般就是杀死五个对方的船员，在两船靠近的过程中操纵回旋炮直接轰死五个船员即可。但有部分玩家报告这一方式无法获得成就，那除了在登船战中大量利用烟雾弹来防止敌方船员杀死我方船员这种有风险的方式之外，还有一个邪道解法，就是在打残对方的船只后开着寒鸦号靠近，但是不触发登船，然后放弃操纵船只，直接控制爱德华游到对方船上，杀光所有船员，接着再回到寒鸦号上，触发登船，此时因为对方船员已经完全死光了，玩家自然就可以不伤一人地直接获得登船胜利，同时解开成就。

Siren Song 20点

成就说明 使用妓女分散士兵注意力再拯救将被处决的海盗

获得方法 非常简单的一个成就，一般城镇中会随机出现海盗要被士兵处决的事件，这时候在附近雇一队妓女，指挥她们去分散士兵的注意力，然后接近海盗释放他们即可。

Wild West Indies 20点

成就说明 使用复数手枪一次杀死四个敌人

获得方法 这个成就要解锁并不难，不过有一些前置条件，其中之一当然是把爱德华的枪套全部都制作出来，然后选择高威力的枪械来保证一枪一杀，最后就只需要引来起码四个敌人，然后选用枪械并连点射击键，爱德华就会使出帅气的动作连续射杀四个敌人。

Excavator 10点

成就说明 使用藏宝图找到一个被掩埋的宝藏

获得方法 在游戏序章就能够获得的成就，爱德华在救下商人邦尼特后就可以在附近海滩捡到一个藏宝图，宝藏就在地图区域所在之处，稍微对比一下地图和藏宝图后玩家们应该就会很轻松地找到宝藏所在，顺便拿下成就。

Committed To The Cause 20点

成就说明 在网战模式达到 55 级

获得方法 纯粹是堆时间的成就，惟一的建议是玩家应该注重和挑战结合来进行网战模式，尽可能多地解锁挑战，以获得充足的经验值奖励，加快升级步伐。

Personal Bag Of Tricks 10点

成就说明 用你自定的技能组合完成一场多人游戏

获得方法 在网战模式中，玩家只要打开个人自定义界面，将技能 1 和技能 2 选择为自己喜欢的技能，然后再选择一种远程武器，最后带着这个组合去完成一场比赛即可，不论输赢。

Master Of The Caribbean 20点

成就说明 在网战模式中完成狼群的探索模式

获得方法 其实探索模式有点类似于狼群模式的教程，共有 8 个任务，难度都不高，玩家只要完成所有任务就可以解锁本成就。

Lab Technician 10点

成就说明 在公开游戏房间中完成一场游戏实验室

获得方法 游戏实验室其实就是一个玩家自己定义规则的比赛而已，玩家可以自己创造一场，又或是加入别人的比赛中，只要完成比赛就可以解锁本成就，不论输赢。

All Rounder 20点

成就说明 玩过所有网战模式、用过每一个技能和每一种远程武器

获得方法 游戏中共有15个技能和5种远程武器，一开始并非都可以使用，部分需要使用游戏中的虚拟货币购买，又或者玩家直接通过用现实货币兑换虚拟货币购入。无论是哪一种方式，把它们都买下来然后各用一次，并保证自己参加过所有网战模式（包括两种狼群模式）就可以解锁。其中有一个叫做“Copycat”的技能可以复制杀死玩家的敌人所装备的技能，有玩家报告称用这种方式可以在不购买其他技能的情况下完成这个成就，因为玩家只要使用过技能即可，不一定需要购买。不过除非玩家是有朋友合作，否则这种方式并不特别有效率，而且因为玩家无论如何都要将网战等级提升到55级，所以买全技能和远程武器应该不成问题。

Routine Hacking 20点

成就说明 完成现实世界内容 2

获得方法 剧情成就。

Getting Weird Around Here 20点

成就说明 完成现实世界内容 3

获得方法 剧情成就。

Bunker Buddies 20点

成就说明 完成现实世界内容 4

获得方法 剧情成就。

It's All Good 20点

成就说明 完成现实世界内容 5

获得方法 剧情成就。

Hungover 10点

成就说明 在酒馆买醉，直到昏迷然后在一个草垛中醒来

获得方法 几乎任何酒馆都可以做到这一点，但金士顿的酒馆似乎有BUG，玩家怎么喝都是千杯不醉，所以推荐直接在大伊纳瓜买下酒馆后对着吧台旁的酒狂按 B 键，很快就会醉倒。醒来后，成就解锁。

作为系列的序章补完，阿克汉姆新作并没有交给我们熟悉的Rocksteady开发，不过这并不意味着本作会有太多的下滑。如果玩家注意到游戏后文彩蛋的部分就会发现本作其实在细节方面处理的仍然十分出色，主线流程中也不乏亮点，尤其前半段剧情极为精彩，游戏在原本的基础上变化不大算是遗憾。不过对于蝙蝠侠FANS来说游戏的表现还是很令人满意的，当然，笔者预感随着次世代的来临，由Rocksteady操刀的次世代版蝙蝠侠已经在紧锣密鼓制作中了，至于全新的蝙蝠侠究竟会带给玩家一个什么样的全新感受，还请各位期待。

文 华尔兹 编 伽蓝 美编 anubis

X360	蝙蝠侠阿克汉姆 起源	Warner Bros	动作
	Batman: Arkham Origins		美版
	2013年10月25日	单机1人/联机1～8人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

操作详解

蝙蝠侠基本操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
十字键	选择道具
X	普通攻击
Y	反技、Takedown
B	斗篷眩晕攻击、落下
A	调查，按住为奔跑
LB	进入探查视觉；按住为读取信息
RB	发射绳索勾爪
LT	瞄准
RT	蹲下
RS	观察视角

按键	作用
LS	视角归位
START	选项菜单
BACK	游戏菜单

进阶操作

道具快捷使用	
LT+Y	快速发射绳索枪
LT+X	快速使用爆炸喷雾
LT+B	快速使用震荡雷管
LT→LT	快速连射飞镖
RT→RT	快速扔黏雷

特殊攻击	
B→X连打	眩晕后连击
RT+Y	对倒下的敌人使用致命追击
Y+B	终结一击（需到达连击数要求）
A+B	对倒在地上的敌人射出飞镖形成多人一击必杀（需到达连击数要求）
X+Y	摧毁敌人手中的武器（需解锁相关支线，到达连击数要求）
A+X	发动蝙蝠群范围攻击将附近的敌人击晕（需到达连击数要求）

黑骑士系统指南

大地图移动

游戏的地图看似很大，实际上飞行后会发现几个点之间很快能到达，新地图好多场景是从《城》搬过来用的。游戏地图上一共有9个区域，每个区域都有一个信号塔，在将信号塔攻克后便可利用蝙蝠飞机实现到这个点的快速移动。

玩家在大地图中移动多靠勾抓高处使用滑翔，在滑翔时按RT俯冲后将左摇杆抬起可以上升一定高度。使用RB勾抓后连点A键可以实现快速拉线，加快移动的速度，同时可以再次冲起滑翔。

升级系统 Upgrades

本作的升级要素相对受限制比较多，很多技能必须先习得之前的技能后才能进一步学习，由于关系到可错过成就的Worst Nightmare潜入挑战内容，所以建议玩家先以习得潜入相关的能力为主，早日完成潜入类的挑战，以除后患。升级种类中最后一个选项需要玩家完成相应的挑战或者支线任务后才能获得对应的技能。游戏的经验值会带入二周目，不过一般情况下玩家在一周目完美后就能升满了。

格斗要素 Combat

可以说蝙蝠侠的格斗操作开启了一种新的动作游戏纪元，被不少动作游戏借鉴，比如《无间龙头》、《罗马之子》等。游戏在格斗节奏上调整了一些小变化，初期可能会稍有不适宜。游戏的战斗依然讲究拳不走空，在主攻中伺机拦截反击。敌人出手时（普通以下难度会有信号提示）按Y可发动反技，其中会有敌方多人同时进攻的多人反击，在遇到手持利刃类的武器时需要按住对方挥刀的反方向同时按住Y。RT+Y，可以对倒下的敌人追击，一击必杀，不过动作慢，容易被敌人打。战斗中可以按快捷键使用武器，在连击数到达一定数量后可以增加攻击力。

系列格斗战中核心为连击系统，在连续攻击或者反击中连击数会不断增长，出拳挥空、反技失败、挨打、被防御、出现攻击

缝隙等都会令其中断，玩家需要有针对性的配合左摇杆选择对手出招，使用AA翻滚不会中断连击数，玩家可以针对这一点来调整节奏，保持连击数。在完成8连击后（升级后只需5连击）便可使用特殊技，游戏中的4种特殊技各有用途，发动时全身无敌。X+Y拆武器尤其实用，不过需要先完成相关支线任务才能解锁。战斗中针对特定的敌人使用特定的招式是游戏战斗的基本思路。

在获得拳套后，战斗中一旦将电量积攒满便可同时按下左右摇杆使用电拳，攻击力更高，同时无视敌人防御。

TIPS 勾抓时按住RB不放即可保证玩家扒在平台边缘。

捕食者潜入 Predator

在面对多个持有机枪的敌人时，蝙蝠侠便会进入捕食者潜入模式，玩家需要利用不同的环境在敌人未发现的情况下来实现“暗杀”。潜入中玩家的主力移动地点多数为场景上方的石像落脚点，在这些平台上玩家开启探测视角可以观察场景整体布局，对敌人的位置进行大致了解，从而布置战略。同时上方石像间的移动也是躲避敌人追击最好的方法。

潜入作战中有多种特殊的一击必杀方法，其中包括地道 takedown，通风口 takedown，高处吊起 Takedown，背后 takedown，背后 takedown 后按 X 的猛击，玻璃背后或者上方的 takedown，炸掉软墙后飞向敌人的 takedown，扒在平台边缘对着平台上的敌人 ledge takedown，站在低的平台上对着下方的敌人 hanging ledge takedown，使用声波飞镖引爆后的 sonic shock batarang takedown，敌人倒下后的 LT+Y 追击 takedown，用远程飞爪将敌人和油罐链接，将敌人用远程飞爪链接从高处落下，生成绳索滑行中对着路过的敌人使用 takedown 等等，这其中一些需要升级后开启，种类十分丰富。

在潜入作战中如果被发现，玩家可以使用烟雾弹，烟雾弹中没有热能感应装置的敌人会无法找到玩家，此时可以选择将敌人打倒或者逃跑，烟雾弹只能使用一次，其他情况可以选择 AA 翻滚到敌人无法看到的地方隐蔽或者勾抓上方的区域。后期有全副武装的敌人不能使用背后偷袭，必须利用特殊方法或者斗篷眩晕后的连击解决。有热感装置的敌人会通过扫描看到玩家的位置，持有探测视角干扰源的敌人是场上最早需要解决的敌人。

犯罪过程

玩家在大地图上会突发犯罪活动，上方的红色箭头会指向犯罪地点，赶到后阻止即可，多数是将场景内的敌人全部打倒。犯罪过程会无限次的出现，由于有相关的挑战要求，玩家可以到后期完成，最后凑齐 20 个即可。

Legend of the Dark Knight

本作新增的挑战内容，其实好多内容其实与前作的某些出谜人特别要求类似，都是要求在游戏中完成一些特殊项目。坑爹的是这些要求完成的顺序是固定的，玩家必须按照顺序一个一个来，其中 Worst Nightmare 的相关挑战最好趁早完成，不少挑战内容是对场景有限制的，如果错过就可能没机会了，一定要把握每一个潜入关卡。

Shadow Vigilante

1. Perform 5 Counters

完成条件：完成 5 次反击。

2. Use the Quickfire batarang 3 times while in combat

完成条件：在战斗中使用三次连点 LT 的飞镖攻击。

3. Reach x8 Combo Multiplier

完成条件：战斗中不中断的情况下完成 8 连击。

4. Perform 3 Special Combo (Y+B) Takedowns

完成条件：完成三次 Y+B 的终结技。

取得方法：8 连击后（升级后 5 连击）便可使用终结技，完成三次即可达成要求。

5. Complete a fight without leaving focus mode

完成条件：完成一场战斗未曾离开专注模式。

取得方法：在战斗中打到 12 连击以上后便会进入专注模式，保持这个状态从头到尾结束战斗即可解锁。

6. Score a combat variation bonus of 3 or more in one fight

完成条件：在连击不中断的情况下使用三种不同的变化攻击。

取得方法：很简单，普通攻击、反击、飞镖这三种即可。

7. Knockdown at least 3 enemies with explosive gel

完成条件：使用爆破装置（Explosive Gel）炸倒三个敌人。

取得方法：战斗中按下 LT+X 便可快速安置炸弹，找一个敌人多的战斗场景，引爆炸倒三个敌人即可。

8. Knock down 2 enemies in one slide

完成条件：使用一次滑铲铲倒两个敌人。

取得方法：同样找个敌人多的战斗场地，看准两个站在一起的敌人，按住 A 奔跑后按 RT 滑铲将两个敌人铲倒。

9. Perform a counter in the middle of a beatdown

完成条件：Beatdown 中完成一次反击。

取得方法：对着敌人按 B 后按 X 连打，途中有敌人向你攻击时按 Y 反击即可。

10. Get an A grade in a fight with at least a high threat level

完成条件：在一个高威胁的战斗中获得 A 的评价。

取得方法：敌人中持有盾牌或者热兵器的便会算高威胁战斗，在战斗中尽量不中断连击便可拿到 A 以上的评价。

11. Use the power gadget ability 3 times

完成条件：使用三次强力道具攻击。

取得方法：在连击到 12 次以上后进入专注模式，这时使用道具攻击便可完成强力道具攻击，在到达 12 连击后连点 LT 扔飞镖即可。

12. Perform 20 critical strikes in one free flow combo

完成条件：在一次连击中完成 20 次致命攻击。

取得方法：首先开启这个能力必须先完成 Shiva 相关的支线任务，然后在战斗中完成三连击以上便有机会使用致命一击，注意出手的时机要精准。在一次连击中完成即可，开启电击拳套后效率更高。

13. Reach x30 multiplier and perform 7 variations in a single fight

完成条件：一场战斗完成 30 连击，并使用 7 种不同的动作。

取得方法：首先需要保证敌人数量够多，7 种不同的动作可以用普通攻击 X，反击 Y，B 之后的连击，LT LT 快速扔飞镖，RT RT 快速使用胶雷，RS+LS 发动电拳后使用，致命一击。

TIPS 安置在下方的通风口可以用滑铲快速进入，可以省掉开启通风口的时间。

14. Take out 3 or more enemies with one use of the multi-ground takedown

完成条件：使用 multi-ground 的终结技一次打倒 3 个敌人。

取得方法：终结技中 A+B 可以对倒下的多个敌人使用终结一击，一次将三个敌人打倒在地上关键是攻击的速度要快，以主攻为主，如果发动电拳打倒三个就更不是问题了，只要连击数够的情况下按 A+B 一次终结 3 个敌人即可。

15. Complete a fight with a medium or higher threat level without being hit, with a x50 combo and at least 15 variations

完成条件：完成一场普通以上威胁的战斗，不受伤，使用 15 种不同的招式完成 50 连击。

取得方法：全部 15 种包括普通攻击（X），反击（Y），B之后的连击，LT LT快速扔飞镖，RT RT(快速使用胶雷，LT+Y，LT+X 爆破炸弹，LT+B 扔干扰雷，4 种不同的终结技，RS+LS 发动电拳后使用，致命一击，RT+Y 敌人倒地后追击。建议在 BRID 的支线任务中帮派斗殴战斗里完成，这些地点敌人比较多。另外这个挑战看似很难，其实条件是分开的，玩家可以先完成 50 连，接着使用 15 种招式，过程即便断了也没关系，只要保证最后不受伤即可，如果失败了就选择重来。

Gotham Protector

1. Perform a Straight 75 Meter Glide (Grapnel Accelorator not allowed)

完成条件：完成一个 75 米的滑翔（不能使用勾爪仰冲）。

2. Perform a Vertical Dive for Over 25 Meters

完成条件：完成 25 米的垂直俯冲。

取得方法：就是飞行中按 RT 的俯冲，找一个足够高的点完成即可。

3. Complete the Basic AR Glide Drills

完成条件：完成一个基础的 AR Glide Drills。

取得方法：地图上可以找到 4 个 AR Glide Drills，将它们全部完成。其实就是利用滑翔来穿环的小游戏，过程中不能着地。

4. Perform 1 Grapnel Accelerator Takedown

完成条件：完成一次 Grapnel Accelerator Takedown。

取得方法：等一个敌人接近平台边缘时，RB 勾抓他面前的平台边缘，同时连按两下 A 键使用冲刺，这样便可以将这个敌人直接打倒，完成 Grapnel Accelerator Takedown。

5. Stop a Crime in Progress

完成条件：阻止一个犯罪过程（Crime in Progress）。

6. Use the Smoke Pellet to Set Up a Takedown Opportunity

完成条件：潜入战中使用烟雾雷偷袭打倒一个敌人。

7. Perform a Straight 250 Meter Glide (Grapnel Accelerator Allowed)

完成条件：完成一个 250 米的滑翔（可以使用勾爪仰冲）。

取得方法：建议选择一个快速传送点，飞机会将蝙蝠侠送到一定高度后落下，滑行抬起可以飞到足够的高度，之后滑行过程中可以不断找高点，使用勾抓后同时连按两下 A 键冲刺继续滑翔。

8. Reach The Top of the Soder Cola Building in Diamond District

完成条件：登上位于 Diamond District 的 Soder Cola 顶点。

取得方法：这个建筑在地图右下角的 Diamond District 区域，Soder Cola 会有一个很大的蓝色招牌，不难找到，之后爬到最顶点即可。

9. Perform a Straight 150 Meter Glide (Grapnel Accelerator Not Allowed)

完成条件：完成一个 150 米的滑翔（不能使用勾爪）。

取得方法：Soder Cola 附近就有很高的点，从高处一直避开障碍物滑行至地面不难解除。

10. Complete the Intermediate AR Glide Drills

完成条件：完成 Intermediate AR Glide Drills。

取得方法：与之前的飞行挑战一样，也会出现在地图中，比之前有难度，要多使用俯冲后抬起的技巧。完成后获得 Shockwave Attack 的技能。

11. Knock Down 3 Enemies with a Single Shockwave Attack

完成条件：使用一次 Shockwave Attack 震倒三个敌人。

取得方法：找到敌人多的地点，前往他们的上方，俯冲落地后按 B 直接将他们轰倒，有三个敌人中招即可。

12. Perform a Vertical Dive for Over 50 Meters

完成条件：完成一个 50 米的垂直俯冲。

13. Complete the Advanced AR Drills

完成条件：完成 Advanced AR Drills。

取得方法：最高等级的飞行挑战，不过只有两个，难度并不高。

14. Glide for 25 Meters while Maintaining of Height of Less Than 5 Meters

完成条件：滑行 25 米后，俯冲抬起时高度不超过 5 米。

取得方法：找到一个 25 米左右，并且垂直落下后升起不会受阻的地点来完成。

TIPS 蝙蝠侠从不杀人，文中的“一击必杀”，“暗杀”等暴力词汇只是方便表达，小孩子不要学哦。

15. Stop a Crime in Progress in Each District

完成条件：在所有区域阻止一场犯罪过程。

取得方法：地图中一共 9 个板块，所有区域中阻止一场即可，建议玩家早于成就 20 个的要求里留这 9 个。

Worst Nightmare

再次强调，本作的潜入挑战很多必须在主线过程中完成，如果玩家三次流程中都没有完成的话就需要重新开始，而这些挑战越早完成越对玩家有利。建议按照下面的推荐地点尽早完成，如果失败了就选重来，错过了机会可能导致无法弥补。不过部分挑战也可以利用大地图中的一些地点来反复达成，它们都位于一些场景的门口。比如 GCPD 的房顶，企鹅人的船，这些地点门口都有持热兵器的守卫，这片区域算捕食潜入区域，玩家可以在这里简单达成某些挑战内容。

1. Perform an Inverted Takedown, a Vent Takedown, and a Wall Takedown

完成条件：完成一个吊起 Takedown，一个通风口 Takedown 和一个墙壁 Takedown。

2. Perform 3 Silent Takedowns in a single Predator Encounter

完成条件：在一场潜入作战中完成三个背后 Takedown。

取得方法：可以在室外场景完成，注意不要按 X 猛击。

3. Finish a Predator Encounter without being seen

完成条件：完成一场潜入作战不被发现，

取得方法：必须在室内场景完成。

4. Use a Sonic Batarang to lure an enemy into a takedown(3x)

完成条件：使用超声波飞镖（Sonic Batarang）引诱一个敌人并将他 takedown，这个一共要完成 3 次。

取得方法：这个可以室外场景完成，注意需要先升级获得声波镖，并且要完成 3 次。

5. Complete a Predator room without using Detective Vision

完成条件：完成一次潜入作战，过程中不使用探测模式。

取得方法：可以在室外场景完成，推荐企鹅人的门口，视角开阔，打晕狙击手后等敌人过来，一个烟雾弹过去放倒一片没难度，只要别习惯性的按 LB 就行了。

6. Perform 4 Exotic Takedowns in one Predator Encounter: Vent Takedown, Explosive Gel Takedown, Corner Takedown, and Hanging Ledge Takedown

完成条件：在一个潜入作战中完成 4 种特殊的 Takedown。这四种为通风口 Takedown，爆破墙 Takedown，拐角 Takedown，边缘吊起 Takedown。

取得方法：必须室内场景，推荐在第一次去银行的主线剧情，之后死亡射击的支线还能去一次，还有一个地点是黑门监狱场景。以第一次在银行的那场潜入战斗为例，战斗开始后先去软墙的地方涂好爆破喷雾，等对面的敌人走近后就引爆，保证墙飞向对面的敌人身上将其打倒。之后往办公室的屋子里扔一个声波飞镖（通风口会通往这里），将另外一边的通风盖打开进入，在通风口另一边等被声波镖吸引的敌人，别打开盖子直接利用通风盖 Takedown 掉他。最后一个要蹲在低位的平台上边缘，等敌人从下方经过后按 Y，这个要早点完成，不然敌人少了达成的机会也少了。拐角 Takedown 需要 RT+A 贴在墙上等敌人靠近后偷袭，可以先黑掉别人的武器。注意这个场景最后要留一个敌人审问。

7. Complete a Predator Encounter without doing any takedowns

完成条件：完成一场潜入作战，不使用任何 Takedown。

取得方法：必须在室内潜入战中完成，简单的办法就是扔烟雾弹后用斗篷后的连击将敌人打倒，注意专挑落单的敌人打，剩下两个敌人的时候记得扔飞镖先打晕另外一个。

8. Complete a Predator Encounter without using Detective Vision and without being seen

完成条件：完成一场潜入作战，不用探测模式且不被敌人发现。

取得方法：必须在主线或者支线中完成，推荐 Hotel Lobby 的第一场潜入，被发现了就选择重来。

9. Perform 4 Loud Takedowns in one Predator Encounter: Grate Takedown, Inverted Takedown, Knock-Out Smash Takedown and Ledge Takedown

完成条件：一场潜入作战中完成地道 Takedown，吊起 Takedown，猛击 Takedown 和一个平台边缘 Takedown。

取得方法：最佳地点是 Hotel 的第二场潜入作战。吊起 Takedown 为在石像鬼上，等敌人经过后按 Y；猛击 Takedown 为背后 Takedown 中按 X 键。平台边缘 Takedown 需要先爬在边缘上，将平台上的敌人拉下去。如果这个过程没被发现的话可以和下一个挑战一起完成。

10. Complete a Predator Encounter with a High Threat Level or higher without being seen

完成条件：在一个高威胁的潜入作战中不被发现完成战斗。

取得方法：推荐和上一个挑战一起在 Hotel 完成，玩家保证过程中不被看到即可。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

11. Take out an enemy with the Sonic Shock Batarang

完成条件：使用 Sonic Shock Batarang 打倒一个敌人。
取得方法：这个在室外场景也可以完成，在扔出声波镖后按住 LT 锁定，等敌人靠近后再按 RB 引爆可以直接炸倒一个敌人，没什么难度。

12. Complete a Predator Encounter with a High Threat Level or above by performing at least 5 Different Takedowns

完成条件：使用 5 种不同的方法完成一个高威胁的潜入作战。
取得方法：必须室内场景，可以在黑面具的支线任务中完成，地道 takedown，通风口 takedown，吊起 takedown，背后 takedown，sonic shock batarang takedown 即可。

13. Eliminate 3 enemies within the duration of one Smoke Pellet

完成条件：使用一发烟雾雷打倒三个敌人。
取得方法：直接去大地图企鹅人的船门口就能完成，先打倒一个敌人，等其他过来围观的时候扔烟雾弹过去，然后在烟雾里一个一个用猛击 Takedown 快速打倒。

14. Eliminate 3 Enemies using a Propane Tank

完成条件：使用一个油罐打倒三个敌人。
取得方法：这个有点难，推荐的地点有 GCPD，hotel lobby 或者火蝇人的场景。这个难度主要在于不但要吸引三个敌人，还需要把其中两个先打倒，然后将油罐用远程勾爪连在附近的第三个敌人身上，这样才能一次打倒三个。笔者是在 2 周目火蝇人的第一个炸弹房间解掉的，有个特别简单的办法，一开场就马上先用地道打晕持有干扰器的家伙，这时场景内所有敌人都会过来，这层区域不远处就有一个油罐，走到油罐的附近，故意让敌人发现冲向你，人到齐后直接扔一个烟雾弹，由于几乎所有敌人都会过来，找到三个一组的并不困难，扔飞镖将其中两个打倒（由于在烟雾中，对方只有被打倒的份），然后将油罐链接第三个敌人即可，完成后马上逃跑。这是最快最简单有效的方法，一旦没成功选重来就行，过程用不了 2 分钟。

15. Pull 2 enemies over a railing at the same time using Advanced Gadget Techniques.

完成条件：使用远程飞爪将两个敌人绑在一起，同时让他们落下“摔死”。
取得方法：这个是要利用丧钟飞爪的链接功能，在瞄准其中一个敌人后，按住 RB 将他们连在一起后再发射，这样可以将他们拉在一起，这个挑战需要将两个敌人从高处平台拉到半空中落下。推荐的地点是火蝇人第二个潜入房间，这里一开始会有两个人在谈话，对着进门左边上方的平台扔一个声波飞镖，吸引其中一个敌人过来，等他上去后将两个人用飞爪绑在一起落下“摔死”即可。

World's Greatest Detective

这个只要玩家将所有收集内容达到 66% 即可完成。

New Game Plus

Normal 或者 Hard 难度通关后开启，相当于是 2 周目，在这个模式下使用反技时不会有提示，蝙蝠侠之前的能力会保存，特殊的剧情道具需要重新拿到，Legend of the Dark Knight 挑战，出谜人的收集也会全数继承，大家可以放心。另外在这个模式下的状态与 Normal 通关后的状态是可以互相影响的，比如玩家在 New Game Plus 中解开了某个特定的挑战，回到 Normal 难度下也依然是已经解锁的状态，玩家可以利用这一点利用低难度补齐需要的内容。

I Am The Night Mode

New Game+ 通关后开启，这个模式就是近年流行的一命通关了，这一周目其他内容与 New Game+ 一样，所有内容都会继承，不过这个模式中玩家只有一条命，一旦死后就要重头开始。看似困难，不过这个模式下可以保存进度，如此一来难度就没了，玩家在觉得情况不对的情况下就赶紧退出游戏或者关机，再继续重来就行。如果怕出意外,玩家还可以准备一个 U 盘，在自己觉得可能打不过的地方退出，将存档拷贝一下，如果不幸丧生被系统自动保存了进度，就将 U 盘中的存档考回来继续打就行了。实在是没啥技术含量的一命通关。

起源流程

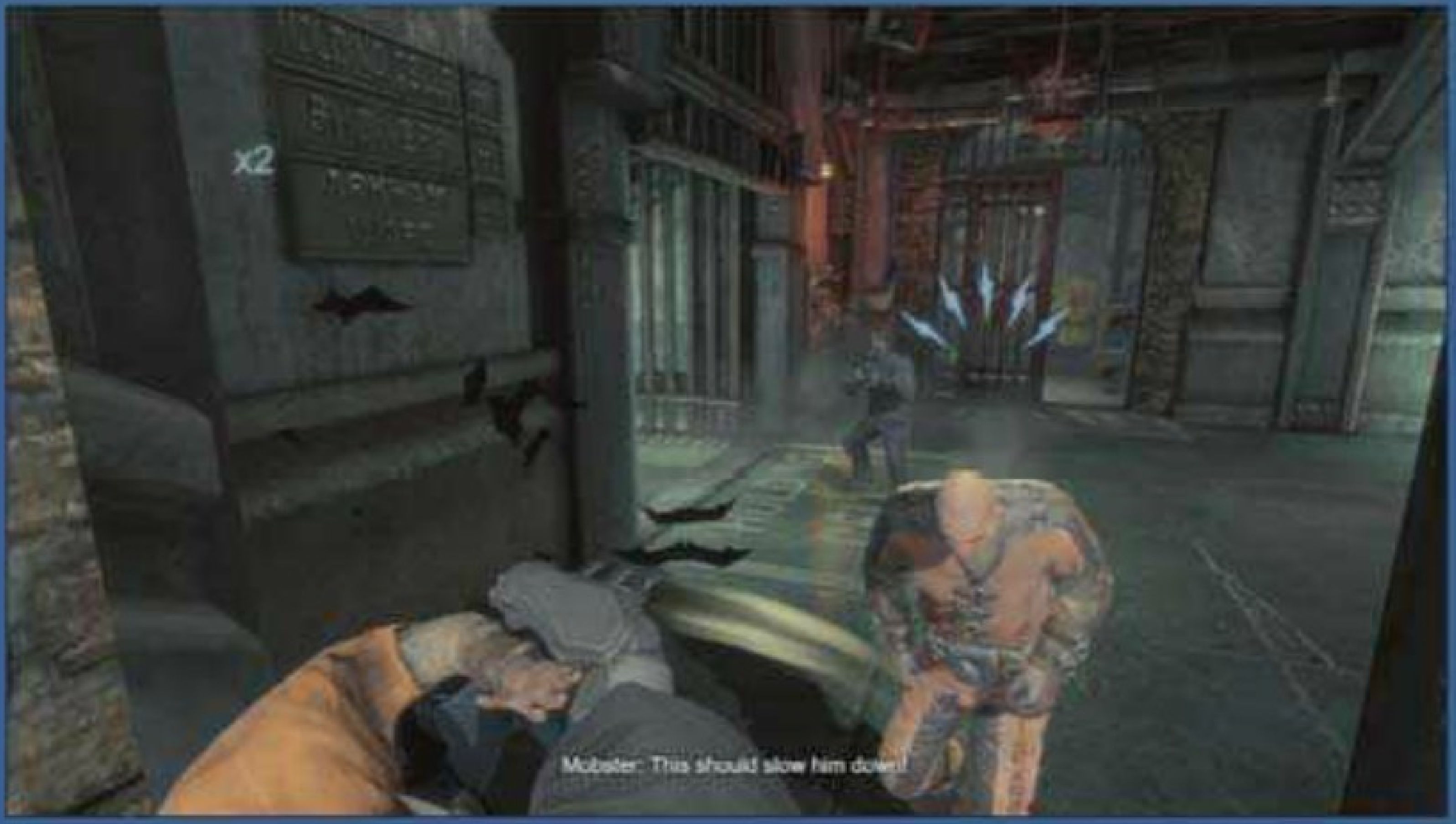
序章 黑门监狱

Amanda Waller

黑门监狱突发事故，蝙蝠侠决定在圣诞夜亲自去调查黑面具的目的，一开始的倒塌处需要按RT蹲下通过。按Y反击QTE解决掉黑面具的手下，救下约瑟夫后，他会试图捡起地上的棍子来攻击蝙蝠侠，别忘了再次劫击。和他打听完劫狱的事件后蝙蝠侠决定去找Loeb。

Cell Block A

下楼开门后遇到几个黑面具的手下，这里会经历本作的第一场战斗，由于敌人很少，如果想保持连击数不断，最好多使用B斗篷攻击后的连击，等其他敌人攻击的时候反击即可。对着最后一个敌人按Y质问他黑面具的下落，得知黑面具打算处置Loeb。



Block A Holding Cells

结束战斗后按RB勾抓铁牢上方的缺口，来到另一边后会遇到一个特殊守卫，他会挡下蝙蝠侠的普通攻击，可以用B键后连续按X的连击将其打倒。再次勾抓上方的点后即可前往Prisoner Processing。

Prisoner Processing

按LB开启探测模式后便可看到墙后的敌人，选择蝙蝠飞镖(Batarang)攻击右上方的开关，门会开启一小节，在按A奔跑中按RT便可滑铲通过。解决敌人后开启电梯的门，这边地板是可以被炸掉的，用十字键换成爆破喷雾(Explosive Gel)按RT涂在地上，按RB引爆。

听到黑面具手下的对话后，打开左边通风口处的盖子爬进里面，下去后是与几个歹徒的战斗，玩家在这场战斗中可以连续按LT使用快速飞镖将场景中的灭火器引爆，这样敌人会陷入眩晕状态。战斗结束后来到单独的房间中，这边上方的通风管道可以按RT+Y使用蝙蝠勾爪将通风口处的盖子打开进入。最后使用爆破喷雾炸开挡路的墙即可。

Execution Chamber Access

这里的门需要使用连续按LT快速发射飞镖打开门后进入，在手术间上方找到通风口，钻过去后黑面具就在此处。左摇杆配合连续按两次A键即可冲破玻璃进入房间，不过可惜为时已晚，Loeb已经死了，眼下首要任务是追逐黑面具。这里的战斗如果有敌人举起灭火器试图丢向你可以连点LT射飞镖引爆，或者看准时机反击。这里维持连击最简单的方法就是用B键斗篷攻击后的连击对着武装歹徒连击，等其他敌人攻击时反击即可。

Security Corridor

在这里可以找到黑面具留下的已损坏数据卡，蝙蝠侠决定回蝙蝠洞将卡试着修复。一路向上走的过程可以找到勾抓点上去，节省不少时间。

BOSS 战 鳄鱼人（killer croc）

游戏的第一场BOSS战，首先鳄鱼人的进攻需要左摇杆配合连续按A键来躲避，普通难度的话会有红色信号，直接从BOSS头上翻过去可以中断它的攻击。对鳄鱼人使用普通攻击不起作用，需要按B之后的连击才能给予其伤害，在每次完成连击后，记得及时左摇杆配合连续按A键来躲避。

战斗中期会有杂兵出现，而鳄鱼人试图举起燃油管来攻击，这时候需要连续按LT使用飞镖引爆，可以先不理会杂兵，以优先击破油管为首要。再次连击结束后会进入连续点A键躲避鳄鱼人咬击的QTE，最后别忘了连续按A躲开追击。后面套路基本是循环的，记得第一时间用飞镖引爆油管即可。

PLUS+ 难度提示：难度没有增加多少，很套路的BUS战，等杂兵出来以后可以无视他们，记得扔飞镖即可，可以等鳄鱼人刚举起油管就引爆给予追击。

搜寻企鹅人

蝙蝠洞

回去后可以先进行升级，之后前往蝙蝠电脑旁边对被破坏的数据卡进行分析，同时得知了8个杀手的身份。我们把下一个目标锁定与无人机相关的企鹅人，看能不能从他那边获得一些情报。前往飞机停的地点后选择飞往任务所在的Sheldon Park区域。

Coventry GCR Tower

开门之后要进行本作的第一场潜入战，由于敌人手持武器和人质，玩家需要智取。先按Y使用烟雾弹迷惑敌人，之后用勾抓站在高处开始潜行。距离最近的敌人可以用勾抓摆荡到其头顶上，按Y直接将敌人倒吊在平台上。从下方的通风口过去后可以看到第二个敌人，直接隔着通风盖按Y将其放倒。另外一处通过探测模式可以看到软墙背后的敌人，隔着墙将背后的家伙直接打倒。最后一个敌人通过勾抓上方的通道上去，爬在边缘即可将其放倒。

GCR Tower-Control Room

在这里我们需要用探测模式查看到底发生了什么事，进入探测模式调查倒在地上的尸体，对着红色区域按住A键来扫描证据，对着墙调查按RT和LT可以将事件回溯到事件发生的前后，之后对着输入密码的装置扫描。回溯会看到钥匙卡在死者被炸飞后掉落了，将下方的通风盖打开后扫描里面即可找到了。最后解密装置的过程与前几作类似，配合左右摇杆慢慢找到正确的字母组合便可解锁，一旦选择到正确的其他字幕便不会闪烁，玩家可以以此来判断。

Coventry

这里打开门后需要通过解密停止干扰装置，方法和之前一样。在解密的过程中会见到出谜人，之后玩家每攻克一个区域的信号塔后便可看到该区域的继电器的位置，这和游戏的支线任务收集有关。开门后爬上梯子就可以前往大地图。

到达指示地点过程中哥谭大桥附近会遇到犯罪现场，可以选择下去将他们解决。前往指定地点等着企鹅人的手下现身，飞下去后直接来个偷袭，将其余所有人打倒后质问那个戴圣诞帽的家伙，接着通过SIM卡找到对方位置，不过由于有信号塔干扰，所以蝙蝠侠需要优先去将这个问题解决。到达地点后解决掉这里的敌人，使用远程控制飞镖（Remote Control Batarang）扔进通电的缺口处，击中开关便可开门，将这个塔攻克后即可搜寻企鹅人的所在处，不过还需要找到其他SIM卡。

在第一个点打倒敌人后调查那里的电脑，之后去找第二张SIM卡，到达地点后这里敌人持枪，不过由于敌人数量不多，可以使用烟雾弹配合飞镖全部快速击破。完成后在电脑附近找到第二张SIM卡。最后得企鹅人藏在一个老船里。

甲板作战

Amusement Mile

这里附近有狙击兵，蝙蝠侠必须悄无声息地完成潜入作战。这里建议优先收拾狙击兵，先飞到瞭望台上，爬在平台边缘将这里的狙击手放倒，另外一个在对面上方的平台处，可以飞到其身后完成击倒。剩下的杂兵可以先进入场景地板下方的通风口，将经过的敌人打倒。在这里将敌人全部打倒就可以进入船内部了。顺便一提笔者在这里遇到过一个BUG，在敌人全倒后任务指示会出现错误，遇到这个情况可以读取上个检查点重来。

GUN SHOP

先解决掉门口的守卫，在广播中我们得知企鹅人正在举办某种比赛。进入房间内会有大量罪犯，注意优先对付手持机枪的敌人。这间屋子里还能找到与黑门监狱中一样的无人机，看来韦恩的直觉没错。

Deck 1

在最左边的区域可以听到暴徒的谈话，跳到水中的护栏上面，顺着它往里走，之后便可以对这些暴徒展开偷袭。解决这些喽喽之后在另外一边可以看到浮在水上的木板，LT+Y使用勾爪将木板拉过来，落在上面后再勾抓对面的铁环将蝙蝠侠拉过去，用这个方法勾抓其他铁环可以通过这片水区域。

Boiler Deck

这里的蒸汽会不时喷出，玩家需要等停止喷射的时候通过。一路爬到上面会看到一个出谜人的收集，目前还没办法拿到。旁边上方的盖子可以用勾爪将其打开，钻过去便可前往斗殴区域，在这里会遇到Electrocutioner，这家伙看上去很有气势，结果仅一击就被蝙蝠侠放倒（笔者当时还以为遇BUG了）。之后会有杂兵登场，持刀的暴徒记得左摇杆拉后配合Y躲避。全部打倒后质问最后的暴徒询问企鹅人的所在处。

Deck Access Corridor

开两道门后来到这里，奔跑配合滑铲通过几处障碍物，还有一道冰封着的墙壁需要用爆炸喷雾炸开。接下来的场景需要用勾爪一路向上，顺着中央柱子的边缘爬过去，再向上勾抓，来到两个敌人所在的边缘处可以将其中一个挂下去，另外一个上去打倒即可。

Upper Deck

这里房顶上有可以用蝙蝠勾爪拉下来的部分，拉开之后上去，顺着这里旁边通风口可以来到酒吧，开门后将几个敌人打倒后捡起地上的通讯卡。将增援的敌人全部打倒后，这里其中一边角落可以找到通风口，在另外一边使用黑客装置便可打开通往电梯的门。过去将敌人收拾掉后便可乘坐电梯前往控制室。在找到Tracey后会有一个反技的QTE，之后黑掉装置便可打开通往戏院的大门。

开门后会遇到第一个类似泰坦巨人的敌人，对方红色信号出现时最好的办法是连续按A键从对方面前翻过去回避，这样还能获得从背后攻击的机会，如果想正面攻击就记得用斗篷攻击后的连打。

戏院部分需要用潜入的方法将敌人打倒，这里最简单的办法就是在石像上等敌人经过，将他们吊在上面。地板下的通道也可以用来埋伏，这个场景可以隐蔽的地方很多，不用担心，被发现了就扔个烟雾弹勾抓到上方即可。后期可能会有暴徒选择去劫持人质，注意不要被他发现了。全灭敌人后开门便可找到企鹅人。

Alberto Falcone被企鹅人绑票到这里，并威胁他父亲停止进行武器交易，解决掉企鹅人的手下后，蝙蝠侠在拷问其黑面具的所在处时，八大刺客之一的丧钟向蝙蝠侠发起了进攻。

BOSS战 丧钟

与丧钟的战斗比较热血，主要考验玩家的截击反应。普通攻击丧钟时如果接近场景边缘会强制拉回另一面，丧钟会在玩家进攻间隙出手，此时玩家应该等反击提示出现后再按键，过早过晚都会挨打，切记不要提早按。后期丧钟会使出多段攻击，在截击过后不要松懈，等待其之后的攻击。这里如果是高难度无反击提示的情况下就要看准丧钟的动作来进行截击，对方每次出招都会有一个慢动作，不难反应。

丧钟HP下降一定程度后会使用烟雾弹隐藏起来，紧接着冲向蝙蝠侠开始连击，玩家需要连续按Y键防御，之后会有连按X的反击，此时可以多半可以使用1次Y+B的重攻击。

在将丧钟的棍子毁掉后他会使用刀来攻击，出手速度更快，段数更多，允许玩家反应的事件也会缩短。战斗另一个插曲则是丧钟会在蝙蝠侠身上发射勾爪，油管飞向蝙蝠侠的时候要及时按Y来反映，之后按LT+Y将远处的丧钟拉过来继续战斗。

这场战斗有一个成就要求玩家每次截击都不失误，说白了就是无伤过，普通难度下会更容易获得，如果玩家错过了，2周目挑战其实也不难，并且二周目估计已经习得了少连击发动终结技的技能，在对丧钟连打攻击结束后可以连续用两次Y+B重攻击来攻击。

战斗过后蝙蝠侠会获得远程飞爪（Remote claw）对着上方的链接点发射可以生成一根绳索，发现门无法打开时蝙蝠侠向阿福获取情报，得知发生在Lacey Towers的凶杀案中，警方认为黑面具已被害，看来需要去一探究竟了。

离开游轮的路上会触发Anarky的支线任务，玩家可以先不理会。

神秘杀手

Lacey Towers

使用快速移动前往Lacey Towers。将门口的警察全部放倒后进入内部。

开门来到SIONIS' SAFEHOUSE对犯罪现场进行调查，警察认为企鹅人杀死了黑面具，进入探测模式调查倒下的尸体得知受害者佩戴黑面具，不过并不能确认是本人；调查吊灯上的女性尸体，确认其是黑面具的女友之一；扫描地上的证据发现被烧毁的痕迹；再次扫描地上尸体还原现场，杀手射击高度与企鹅人契合，但随后被证明是杀手坐在椅子上射击的；再次扫描吊灯上的尸体得知射击弹道高度只是假象；在地上尸体旁柱子处扫描指纹，表明企鹅人虽然来过凶案现场不过已经是之后的事情了；尸体附近的红点可以还原现场，这里有被拖动过的痕迹；扫描另外一处地上则可以找到一个入侵者与杀手搏斗的痕迹，按LT将现场回溯到入侵者进入的时段，扫描窗口的痕迹得知入侵者穿着白色西装；调查另一面桌子上可以看到女性受害者被袭击的过程；其原因则需要回溯到她被攻击时的场景，扫描掉在地上的手机，得知一个叫小丑的人曾给黑面具发了一条信息。

这里发生的事情总结为这里曾在较早的时间段发生过命案，从时间上考虑受害者不可能是黑面具，因为蝙蝠侠刚刚见过他，至于真正的凶手、入侵者以及“小丑”到底是谁，蝙蝠侠需要用专门的数据库分析来确定，为达到此目的必须去一趟哥谭警局，利用那里的数据库寻找真相，不过在那之前需要先回蝙蝠洞一趟拿新工具。离开这里的时候会在门口遇到手持盾牌的敌人，使用BAA即可。

出门后选择快速传送回蝙蝠洞，在桌子上拿到新工具——震荡雷管(Concussion Detonator)。

GCPD

Rooftop Maintenance

打倒门口的警察，注意先解决掉持狙击枪的，通过房顶进入GCPD内部。炸开软墙后落下。

GCPD-Bullpen

爬通风口到底，这里可以隔着通风口盖子直接打晕一个警察。

Swat-Manager' Office

这里的门暂时无法通过，上方有通风口，用勾爪将盖子拉下来钻过去。

SWAT-Conference Room

下方有众多敌人，选择避开战斗，使用远程飞爪向对面发射生成绳索，下去后会有一个持枪的家伙背对着你，过去将他打昏。

SWAT Division

这里的几个敌人可以先攻击灭火器将他们弄晕，之后一一收拾掉。这里正门无法通行，从侧门可以去审问室。

Interrogation Room

直接隔着玻璃可以将审问室内的警察打晕，之前被蝙蝠侠吊起来的企鹅人手下正在这里，再次质问这个家伙。之后回到SWAT Division，从上方过去打倒这里的敌人，用爆炸喷雾炸开软墙，过去后从另外一个门出去，这里有一个警员背对着玩家放倒后走下方的通风口，爬梯子一路上去。

Maintenance Access

这里的潜入作战为玩家提供了众多有利的条件，优先考虑在上方的落脚点处将经过的敌人放倒，等其他敌人来调查时打倒落单的敌人，如果时间充裕，可以在倒下的敌人处涂一个爆破喷雾，等敌人都凑过来围观的时候引爆。后期使用地道埋伏或者通风口来放倒敌人都是不错的选择，一旦被发现，在上方的落脚点移动仍然是最佳选择。将敌人全部打倒后对着大门使用解码装置即可。

GCPD-Investigations

将两个谈话的家伙从后面一次解决，进入房间后对着门前的装置使用解码装置，发现被干扰，走左边的门去找屏蔽干扰的工具DISRUPTOR。

Basement Access

这里的敌人中有持盾牌的，BAA 将其解决后解密电梯旁的密码，之后落入下方。

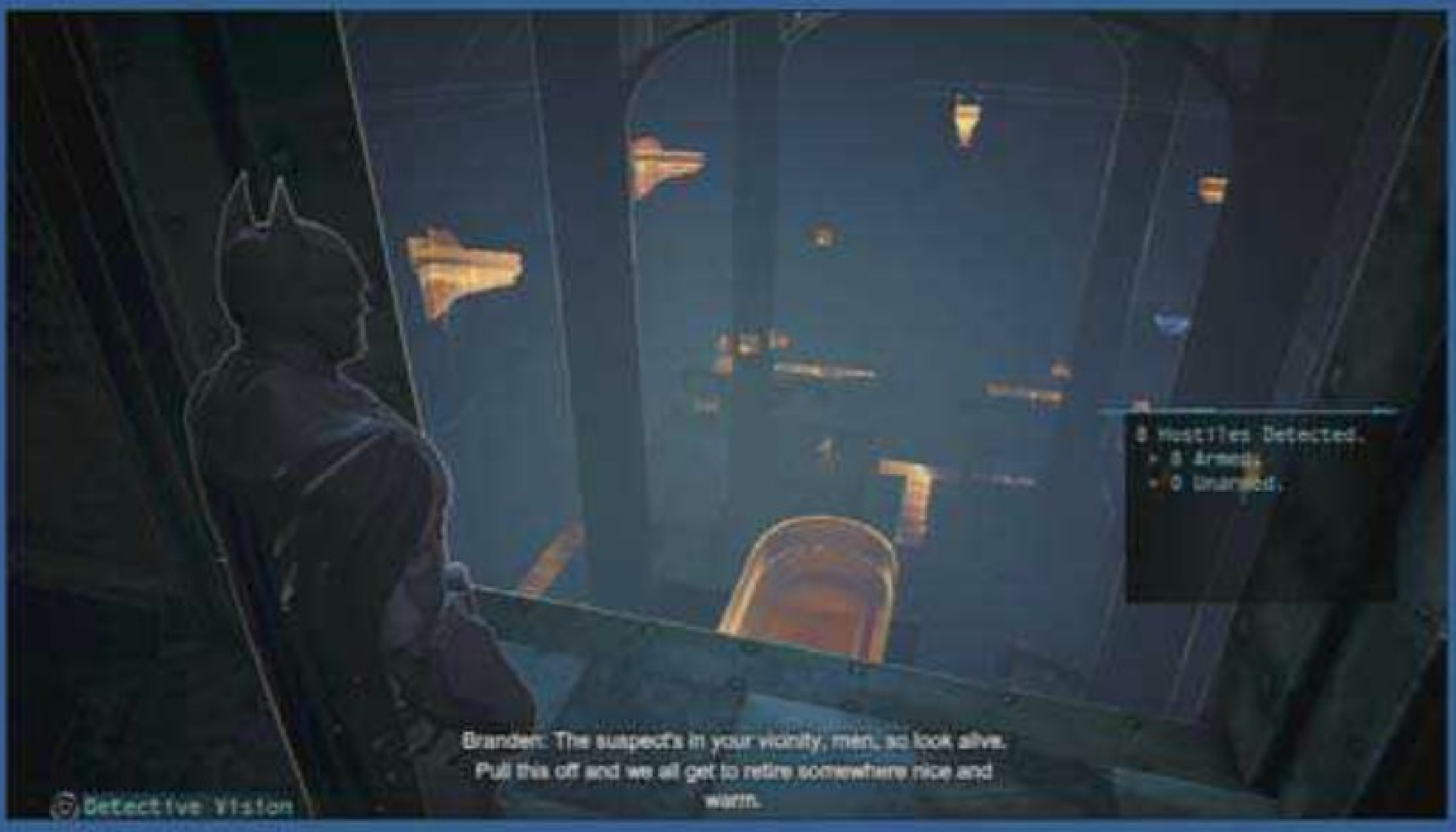
Holding Cells

打倒所有敌人后按下红色按钮，铁牢开启后便可通往疗养院。

INFIRMARY

炸开 ELEVATOR 的软墙，进入内部两旁都有蒸汽，用勾爪往上走，上方有可以使用丧钟远程勾爪的点，发射后生成绳索继续向上，通过管道前往 Evidence Locker。在桌子上可以拿到 DISRUPTOR。

回到 Holding Cells，使用刚刚取得的 DISRUPTOR 对着密码锁上方的干扰器使用，再用解码器打开门。这里背后有绿色装置的家伙需要用斗篷攻击后的追击打倒，注意他的抓击无法反击。之后一路回到 GCPD-Investigations，再次屏蔽干扰器解码进入。在这里遇到 Barbara，得知使用数据库还需要去一趟下水道，将通风口的盖子打开后逃跑，速度慢的话会被持枪的警察攻击。



Shooting Range

这里的敌人中有手持盾牌和使用枪械的，可以先用 DISRUPTOR 将枪械破坏掉，然后优先打倒持盾牌的敌人。黑掉门后可以回到 GCPD-Investigations。打开门后会发生遇到戈登的剧情，使用烟雾弹后打倒警察离开这里。在离开时可以接到 Barbara 关于企鹅人的支线任务。

目标点附近有不少持枪的敌人，不过都是两两一组，不难对付，之后从下方的井盖进去。

下水道

Burnley Sewers-WEST

奇怪的是这里都是黑面具的人，其中红色的敌人是军队中的武术高手，玩家无法对他们使用普通终结技，可以在其倒地后用飞镖追击来必杀，主动攻击的话需要及时拦截对方的反击，对方的攻击有时会多段，需要反复反击多次，还有一种双倍截击，需要玩家连按两次 Y 来使用反技。战斗结束后炸开墙前往下一房间。

SEWERS-WATER TREATMENT

从这里一路往上爬，有很多勾抓的地点可以上去，偷袭两个敌人后用勾爪顺着铁板平台边缘爬过去，上去按下开关，然后对着对面盖子使用勾爪打开，这样蒸汽会从另一边喷出，再使用远程勾爪在对面生成绳索去对面。来到这边破解掉密码锁对面会开启铁门，直接对着对面的敌人用飞踢过去即可。

GCPD Telecom Room

先将红色的武术大师踢倒，速度快的话趁其他敌人没反应过来直接追击将他打倒。按下按钮后乘电梯上去。这里有场恶战，除了武术大师外还有重型敌人在，与泰坦巨人类似的肌肉敌人无法反击，被其抓住后需要连续按 A 键逃跑。最好的办法等对方攻击的时候直接按 AA 翻过去从背后连击，连击数够的时候马上 A+X 再继续连击。注意可能随时偷袭的武术大师。

使用这里的仪器，在识别后对发生在 Lacey Towers 的案件有了新的认识，案件发生后到场的企鹅人并非凶手，案发时黑面具被引到房间中，之后被坐在椅子上的凶手杀死，不过黑面具行事小心，派了自己的替身去，自己则从背后偷袭杀手，不过在搏斗中被凶手打昏抓走，并将其带到哥谭市银行，看来需要去会会这个名叫小丑的家伙了。

离开这里的路上会遇到疯帽子的支线任务，之后可以使用快速移动前往目标点附近。解决银行房顶的守卫后炸开软墙打开地道进入内部。

哥谭银行

Gotham Merchants Bank

注：进入前建议先将潜入挑战前的全部内容完成，这样在里面就可以完成 Exotic Takedowns in one Predator Encounter，不然以后会比较麻烦。

开始先将上方的干扰器屏蔽掉，破译密码后进入大厅。大厅中打开其中一边上方的通风口盖子过去，炸开地面发生

剧情。令人匪夷所思的是面前的黑面具正在殴打真正的黑面具本人，而摘掉面具后的这个家伙正是蝙蝠侠今后最大的宿敌——小丑。原来这一切都是他一手策划的，假扮黑面具雇佣 8 位刺客杀死蝙蝠侠，以及 Lacey Towers 的案件。

在爆炸过后蝙蝠侠需要在大厅用潜入的方法打倒小丑的手下，这群人之中其中一个会干扰玩家探测模式下的信号，玩家需要将其优先解决，使用 DISRUPTOR 可以暂时屏蔽掉干扰。质问最后一个暴徒得知小丑前往了 Steel Mill。

Steel Mill Loading Bay

这里的战斗注意不要让敌人去拿机枪，开启其中一侧的大门后上行。如果贸然开门的话会被敌人的自动炮台攻击，所以要打开上方的通风口盖子过去。

Sionis' Office

下去前先用 DISRUPTOR 将两名暴徒的机枪弄坏，接着黑掉这里的电脑获得密码，回到 Loading Bay 的大厅，破译掉大门前的密码进入。

Warehouse

放倒门前的暴徒后会走出新的增员，其中全副武装的 Enforcer 需要用斗篷的三连击 BBB 先把他打晕，之后才有连续攻击的机会。如果打法熟练的话可以先将目标瞄准这个家伙，只要在连击中适时反击旁边干扰的杂兵即可。

战斗结束去按下红色开关，让铁钳装在墙上，再用勾爪拉铁钳便可砸出通过的空隙。

Concealed Room

进入电梯间调查倒在地上的尸体，得知他是被人毒死的。

Drug Lab

打 倒 Hidden Facility Maintenance 的敌人后开门进入这里，这里有敌人同样持有信号干扰，不过敌人站位比较松散，不难对付。持有干扰器的家伙会在下方徘徊，很少单独行动，有点狡猾，可以躲在地道中偷袭得手，趁他调查倒地队友时将他吊起来也是不错的选择。敌人如果移动到油罐附近就用远程飞爪让他们来个亲密接触。

战斗结束后进入关黑面具的房间，问话还没结束就遭到了铜斑蛇的偷袭，她给蝙蝠侠下了毒，黑面具也借此机会逃跑了，没关系，玩家可以在支线任务中找他算账。

扫描房间，调查地上的汗液将时间回溯，调查铜斑蛇投毒的瞬间分析毒药，并让阿福帮忙配置解药。在原路返回的途中会出现多次幻觉，在接近出口的时候会与铜斑蛇发生战斗。

BOSS 战 铜斑蛇（Copperhead）

这里在药物的作用下蝙蝠侠会看到多个铜斑蛇的分身，战斗方式与普通杂兵战类似，只不过铜斑蛇懂得回避攻击，玩家的部分攻击会挥空，对方在使用爪子攻击的时候需要通过摇杆拉后按 Y 来回避四段攻击。这里由于敌人比较多，如果连击数够高，可以使用 A+B 对着倒下的敌人使用终结技，可以快速清掉替身。

第二回合中铜斑蛇会追加冲刺攻击，突击爪会突然攻击蝙蝠侠，需要用方向键配合 AA 键翻滚到侧面回避，铜斑蛇每次出这招的时候会有蓝色轨迹提示。

战斗到后期阿福会将解药投射下来，取得解药后的蝙蝠侠将铜斑蛇制服，并得知小丑安排了所有刺客集合。在离开这里的时候会接到黑面具相关的支线任务。

来到大地图后，由于需要找一个更好的信号接收点，需要先去一下哥谭大桥，在这里可以跟踪电磁人的信号，画面右边的信号代表与目标点的距离，数值越小越接近，玩家需要根据这个信号来找到具体地点。

PLUS+ 难度提示：没有提示的情况下战铜斑蛇有点麻烦，尤其是其分身攻击的时候没有提示比较难掌握。好在铜斑蛇攻击力不高，多看清套路便不难招架。这场战斗推荐多用 B+A 的终结技，这样可以快速清掉场上的杂兵分身。后期铜斑蛇使用流线冲击，如果反应不及时，建议连续翻滚来躲避。有杂兵分身在的情况下就以他们作为连接来躲避。

酒店

Lower Hotel

门口有 GCPD 的敌人，全部解决后进入 Lower Hotel 内部。

Hotel Parking

打倒谈话的两个敌人后从旁边的窗口飞入，下面有大量敌人等着玩家战斗，结束后解开密码开门，用飞镖打红色按钮，再对着上方的点发射远程勾爪生成绳索上去。去最里面打开电梯进入，开门进入 Hotel Lobby。

Hotel Lobby

这里的潜入部分同样优先打倒持干扰器的暴徒，场景中有很多可以利用的暗杀条件，就交给玩家们自己发挥吧。

战斗结束后黑开门口的装置进入保安室，剧情中小丑无意中帮蝙蝠侠开了路，蝙蝠侠得以直接拿到电磁拳套，使用电拳可以无视所有敌人的防御。之后在这个房间上方可以找到充电机，按住 A 使用电拳为其充电，上去后使用勾爪来到上方的 East Tower-10Th Floor。

Royal Hotel Main Entrance

与阿福通话后开门用拳套为充电器充电，滑铲过去后与那里的敌人战斗，这次可以试试电拳的威力。

开门进入 Laundry Room，打开上面的通风口进入电梯间，对着另外一个电梯处充电上去。在 19 号房发生战斗，对着对面楼上方的点发射远程勾爪生成绳索到对面的西楼。

West Tower-19th Floor

这里会有个陷阱，自动机枪会攻击编蝠侠，先用 DISRUPTOR 将机枪停掉，然后再对旁边的机关充电，结束战斗后走人。

West Tower-Ventilation Shaft

需要利用勾爪一路上行，再对着链接点用远程勾爪生成绳索过去，按下这里的机关将风扇停掉，这样便可勾抓对面上方的通风口。

过去后地上会有蒸汽，使用 LT+Y 拉开盖子即可通过。

West Tower-Ballroom

在这个小丑的“游乐园”中，蝙蝠侠被整的够呛。下去战斗结束后会看到几名坐在电椅上的人质，蝙蝠侠必须在时间内防止他们被电死。先用飞镖击打两边的按钮，这样可以生成使用远程勾爪的点，接着跳过去用喷雾炸开软墙，进入里面解码。

上去后站在机关上会生成电流，使用远程遥控飞镖（Remote Control Batarang）穿过左眼的电流出去，再从右眼进蝙蝠侠右后方方的房间击中里面的开关，这样便可开启上方的盖子上去。

接下来四个气球的谜题，踩在机关上按照气球灯亮起的顺序来用飞镖打，玩家只要按照 1234 的顺序来将亮灯的顺序记住即可。

开门后从过山车的地点直接从高处飞入与里面的敌人战斗，里面虽然有两种特殊敌人，但灵活利用电拳就不难对付。

结束战斗后直接勾抓上方的点为机关充电，这样向生成的玩偶对面发射远程勾爪便可上去开门。走过 West Tower-25th Floor 便可前往 Overview Bar。

Overview Bar

从地道下去来到暴徒脚下，全部敌人解决后开门炸开软墙，勾抓对面的鬼石像再勾抓上方的窗户进入 28 楼里面。进入雪人的房间用解码装置停掉炸弹。不过这只是个陷阱，蝙蝠侠需要马上从玻璃处翻滚出去。

搭乘直升机顺风车下去与暴徒战斗，这里电视直播视角中玩家仍然需要操控招架敌人的攻击，战斗后期还会有援军登场，做好长时间战斗的准备。

Eest Tower-Swimming Pool

这里的潜入战中地上布满了地雷，如果不小心踩到会爆炸受伤并引来敌人，不过利用好的话其实对自己有利，等敌人靠近地雷时使用 DISRUPTOR 可以将他们炸晕。黑开电梯旁的密码后发生剧情，小丑的邪恶已经深深震撼蝙蝠侠，独断独行的韦恩这次同时还要面对武力强大的贝恩。

BOSS 战 贝恩

起初的贝恩与玩家之前遇到的泰坦巨人以及 Enforcer 暴徒战类似，使用斗篷后的连击就能让他“脱光膀子”。贝恩进入筋肉模式后先方向键 +AA 回避攻击，再使用斗篷的三连击让他晕眩后攻击，之后再用 B+A 给予痛击。

在进入外面空旷场景后战斗进入第二阶段，贝恩会使用冲撞攻击，这种攻击有追踪性，玩家需要计算好时机使用方向键 +AA 来横向翻滚躲避，太早太晚都会受到攻击，最后还需要回避掉一次大范围的追击，再用斗篷打晕后连击如法炮制。等杂兵登场后可以利用电拳快速解决，也可以不理会主攻贝恩，注意被贝恩抓到需要及时反击，不然会很痛。

贝恩在受到一定伤害后会给自己加满血，此时需要再次回避他的冲撞攻击，坚持几个回合后就会进入剧情了。之后贝恩逃跑，蝙蝠侠和他最好的基友一同跳下……

PLUS+ 难度提示：高难度下这一场贝恩战估计让不少人头疼了，贝恩的冲撞难以躲避，攻击力很高，在乱战中很难招架。而后期杂兵一同上阵后与其的战斗难度也上升了不少，令不少玩家痛苦不已，其实这场战斗是有技巧可言的，方法其实并不难掌握。

在躲避贝恩冲刺攻击的时候，应该翻滚到其另一侧，这样可以最大程度躲避掉攻击。比如贝恩用左肩冲向你，你应该躲到他的右边。还有就是站位要相对更远一些，这样可以更容易判断，过早或者过晚的翻滚都会被攻击到，所以多次尝试后掌握时机是最重要的。在试过几次后大概也就摸清门道了。最后的击地攻击记得往远处翻滚，这样保证躲避为前提，后面有充足的时间去发动斗篷攻击贝恩。完成连击后会有一次终结技的机会，别忘了用。如果电拳满了先别急着用，等杂兵上场后发动。然后仍然主攻贝恩，连击后可以用 A+X 放蝙蝠把其他杂兵打晕。注意在这个环节中被贝恩抓到也是可以及时按 Y 反掉的。基本上最后一个回合是最困难的，在躲避掉最后一次冲撞攻击后这场战斗便算完结。记得在躲避冲撞时利用杂兵翻滚会有无敌时间，这也是躲避冲撞的一个好办法。另外一个邪道的方法适合躲避苦手，方法简单又无聊，就是原地绕圈，这样可以无脑躲避掉其冲撞攻击，最后记得躲开击地即可。

太平间

在与贝恩战斗后游戏交代了小丑与小丑女相识的剧情以及一些小丑根源的内容。在这里玩家需要操作小丑与敌人战斗，然后走出之后的区域，这个过程无论如何都不会GAME OVER。

切换回蝙蝠侠视角，桌子上可以拿到Glue Grenade，之后飞往地图右下角Burnley附近的点过去。

这次需要此次造访GCPD调查贝恩的去向，打倒门口的警察后从下水道进入内部。

Burnley Sewers

这里蒸汽可以使用Glue Grenade封住，之后直接飞到下方的平台上或者落下后在水面上使用Glue Grenade生成平台，再用勾爪拉对面的铁环过去。开启密码锁后前往太平间。

MORGUE

扫描躺在那里的贝恩手下尸体，之后去电脑那里查看报告，取得贝恩的位置后离开GCPD前往大地图，在途中会接到BIRD的支线任务。通过蝙蝠飞机传送去PARK ROW区域即可。

Park Row-Sewrs Access

干掉门口的守卫后直接开门从通风口进入，收拾掉下面的敌人。

Bane's Field HQ-Entrance

开启下面的门后进入内部发生剧情，贝恩已经知道了蝙蝠侠的真实身份，这意味着阿福可能会有危险，眼下需要赶快回蝙蝠洞。不过路上又遇到了火蝇人绑架人质的事件，人命关天，只好去处理了。搜索完频率后去离开这里前往哥谭大桥发生剧情。

哥谭大桥

Maintenace Room

这里的入口在桥右边下方的一个阳台上，开门进入。将炸弹事件告诉戈登后蝙蝠侠去独自阻止火蝇人。

解码电梯旁的密码后上去，之后一路向上，给充电机充电后对面的喷气口用Glue Grenade堵住。

Boiler Room Maintenance Corridor

打开通风口后开始潜入作战，这里敌人身上有干扰器，注意上方的不少石像鬼不能停留过久，否则会在听到连续警报后爆炸，不能过于依赖在上方的优势。在中间区域地板下面的区域守株待兔是不错的选择。质问最后一个敌人打听炸弹的位置，首先这个场景中央位置就有一个，拆开后一定时间内将其解码。搞定后开启地图右边的门。从Maintenance Elevator Access开门上去。

Train Station Maintenance

电梯卡主后爬梯子上去，给机器充电后将门炸开，这里手持电棒的敌人记得先AA绕背后再主动攻击。这里救下Branden他会反咬你一口，记得反击。

Train Station

来到人质的房间，这里首先得来一场简单的潜入作战，敌人只有四个，起初上方的敌人可以爬到边缘去把他们双杀，剩下的两个直接用飞爪绑在一起过去打倒即可。

解救人质需要先去Control Room按开关将列车放下来，然后再拆除掉炸弹即可。由于需要等待阿福打开防火门，所以先去拆除另外一个炸弹，走地图南边的门。

Maintenance Corridor(South)

发生掉落剧情后勾抓到列车上，从列车另一边出来后发射远程飞爪生成绳索，到达另一边后勾抓上方的点。阳台部分后有几个狙击手，玩家可以从上面把他们一一吊起来。在下一个房间将敌人全部打倒后开门解决掉炸弹。

完成后防火门已经可以开启，返回Train Station。

Train Station

回来后会有很多暴徒在这里徘徊，如果贸然进入人质关押点会被发现，可以在之前的那个房间利用地板下面打倒一个，再把其他敌人引到之前的场景解决掉。到达桥上后会有多场杂兵战，之后等待着玩家的就是与火蝇人的正面对决。

BOSS 战 火蝇人

起初如果躲在车后面，火蝇人会扔手雷攻击，暴露在外的话则会被火烧，连续横向翻过或者快速滑铲移动即可躲避，等着BOSS 火烧的空隙出现后就连点LT 射飞镖，如果怕被攻击可以先连点 RT 扔个 Glue Grenade 锁住 BOSS。等他晕了就发射勾爪将他抓过来给予重击，拉完两次后便会进入第二阶段。

一开始需要以逃跑为主，有一处需要先躲开火蝇人的喷火，等他把车烧开后再过去。滑铲穿过一辆货车后即可再次开始战斗。

第二回合 BOSS 会狂使用散花手雷，多个一组，不过只要预判成功便不难躲避，同时仍然需要寻找对方喷火的空隙使用飞镖。在最后四周充满火之后要马上勾抓BOSS,几个QTE后即可结束战斗。

回去的路上得知阿福和蝙蝠洞都已经被贝恩袭击，使用电脑先把侦探视角修复，之后用探测模式在下方找到阿福。将他救起后蝙蝠侠决定去黑门监狱完成最终决战。

BOSS 战 贝恩

起初贝恩还是会使用冲撞攻击，打法和之前的战斗没有区别，几个回合后引发戈登乱入的剧情，蝙蝠侠决定暂时停止贝恩的心脏。之后的战斗思路与之前一样，不过会有更多的敌人，不过好在蝙蝠侠的电拳不会熄灭，可以轻松解决。

在将贝恩电击救起后进入战斗第二阶段。这里是类似前作极冻人的 BOSS 战，玩家需要隐藏起来偷袭打过激素的贝恩，躲在贝恩无法发现的地方等他过来后使用 takedown。场景中可以偷袭的方法有背后偷袭、利用地下过道、利用通风口部分，引爆灭火器，躲在拐角处。等贝恩到附近后使用偷袭。如果能在电压处偷袭他还能补上一段追击，掉血是最多的。记住在完成一次偷袭后要第一时间隐蔽，否则很容易被抓，躲在通风口和地道并不是十分安全的，贝恩会亲自去搜寻。在后期侦探视觉还会被干扰，玩家可以将干扰装置用 DISRUPTOR 停止。这里通过的方法就是尽量使用不同的偷袭方法，在贝恩背对着的时候偷袭，不然很容易被拆穿。在最后完成一个 QTE 后便可正式结束战斗（韦恩少爷真耐打）。

第二战贝恩难度在于潜入的后半段，这里其实可以利用的点非常多。有个小秘诀，贝恩发彪追你的时候不太好躲避，其实就扔粘蛋糊他的脸上，这样他就老实了。我全程基本都在电压处徘徊，他走过来就是电压处的高伤害输出。有时候反复躲在地板下面他真找不到你。

决战黑门监狱

Blackgate-Main Entrance

门口的敌人可以用远程飞爪连接油罐引发爆炸，在解决他们后开井盖下去，炸开软地面后在中层使用飞爪生成绳索过去。水面上有强烈电流场景同样需要用飞爪过去，来到上面后炸开软墙飞过去，毁掉机关水面的电流便会消失。扔 Glue Grenade 到水里可以生成平台，接着 RT+Y 拉铁环通过。

上去之后先按下开关，这样面前的窗口会通电，使用远程操控飞镖穿过电流击中对面的开关水闸门便会关闭。再扔 Glue Grenade 在水面生成平台拉过去炸开软墙即可。之后的点有很多喷气装置，玩家必须快速将它们全部堵住后通过。

NEXUS

这里的潜入部分敌人会使用热能感应装置，也就是说即便玩家在隐蔽区域被扫到一样会算被发现，不过只要第一时间离开便不会有问题。战斗结束后救下小丑女。

与丧钟对话后下去，结束掉 Panopticon Access 的多人战斗后便会进入与贝恩的决战。

Death Row

战斗结束后打开通风盖，前往 Death Row，下去找到约瑟夫后会有一段与戈登联手对抗敌人的战斗部分。完成后去最后的场景追击小丑，这样既可迎来最后的结局。

支线任务

本作依然有十分精彩的支线任务等着玩家，千万不要错过。大部分支线会在主线中引发，Shiva 和 Deadshot 略特殊，玩家可以按照下面的方法找到他们，其中捕捉所有逃跑犯人的支线任务需要完成所有现场调查任务后才会开启，别忘了。

Anarky Missions

企鹅人相关主线任务完成后会触发，他会告诉你他设置了三个炸弹，蝙蝠侠必须去将这些炸弹拆除。每次找到他的手下并对话便会开始倒计时，玩家需要在最快的时间内赶到现场并将所有敌人打倒后拆除炸弹。每次前往炸弹所在处时使用勾抓后 AA 快速收线的方法可以加快移动速度。

在将三个炸弹拆除后前往法院（Courthouse），在这里打倒第一波敌人后 Anarky 会亲自登场，他会使用手雷，不过不难对付。

BOSS 战 Shiva

这里其实难度不高，不过由于关系到一个可错过成就，这里具体说一下。成就要求是无伤过，这样就变相增加了不少难度，其实 Shiva 与普通的功夫敌人没什么大的区别，经常使用多段攻击或者需要按两下 Y 挡掉的双重攻击，在蝙蝠侠主动攻击时也可能遭到对方反击，需要再次反击回去。这场战斗可以将目标瞄准 Shiva，杂兵选择无视，但不能不躲，在将 Shiva 的血量降到一定程度后会强制更换另一批杂兵，这些敌人都是功夫大师类型的，对玩家多段反击技巧要求更高，多集中攻击 BOSS 本尊即可。这场战斗如果不小心受伤就马上选 RESTART 重来，多打几次无伤过问题不大，如果特别苦手可以耐心一点专心以反击为主，减少主动攻击可以避免失误。

Shiva Missions

在银行正门附近可以听到婴儿的哭声，前往那里调查婴儿车后 Shiva 便会登场并发起攻击，记得做好准备，他告诉蝙蝠侠要对他进行测试。

前往人质被关押的地方后，会看到这个可怜的警察被吊了起来，下面全是电流，蝙蝠侠需要想办法解救他。这里两侧其中一边的护栏是坏的，从那里进入拆掉一个（会有敌人出来攻击），然后再用远程勾爪在上面生成绳索后再去另外一面，两处破坏后，使用飞镖即可救下人质。

对话后探测模式调查地上另一个警察的血迹，跟着一路走到尸体处，拦下 Shiva 的再次进攻后，最后去 Sheldon Park 决战。

Penguin Missions

这个在 GCPD 相关主线完成后会开启，玩家需要毁掉企鹅人的军火，地图中散落了 6 个集装箱，玩家需要使用 DISRUPTOR 装置将其破坏。在全部搞定后即可完成这个支线，注意在企鹅人船附近的点是吊在半空的，别忘了。

The Mad Hatter Missions

这个支线任务非常棒，玩家在进入房间后从通风口进入开始战斗，之后蝙蝠侠被催眠进入幻觉世界——Wonderland。

顺着路走到电流处后，在电流消失后站在平台上对着对面连续发射飞镖，击碎 6 盏灯即可通过。

进入三个门的选择房间，只要根据兔子头人的所在处选择进入即可。之后打倒三波敌人后继续前进，在疯帽子墙壁的死路上使用爆破喷雾即可通过，之后需要用远程飞爪生成绳索将墙踢破。

进入钟表房间后，先在第一节处生成绳索上去，这样可以飞到中层的机关处，将机关打开后再对着第二节的点生成绳索去最上层开门即可。下一个房间需要先用绳索将其中一边踩下，这样上方的口便会开启，上去后疯帽子会劫持爱丽丝，玩家需要用飞镖按住发射键一段时间后即可将其打倒。

Deadshot Missions

玩家在地图上可以看到S.O.S提示，到达后目击到直升机坠机事件，接着对着地上的尸体调查，到房檐上调查直升机旁的绳索。时间回溯，找到飞机尾部飞落的地点。再把时间回溯到机翼被射中的时间段，追随弹道飞到另一处的尸体旁再次调查得知是Dead Shout所为，跟踪折射的弹道落在铁架上，扫描地上的子弹，搜索4-5-1 3-2-6频率便可得知他的位置。

BOSS战 Deadshot

前往银行便会和他战斗，这是一场潜入战，Deadshot会利用折射后的狙击弹道攻击玩家，玩家即使躲在阴险的角落也会被打到。由于场景内敌人比较多，为了省事可以只对付Deadshot一人，一开始用烟雾弹给他来一次放倒即可，之后可以在平台边缘放倒他一次，在后期Deadshot只会在下方区域活动，可以多用地道来对付，途中可能会有持有干扰源的敌人乱入，记得提前打倒。最后阶段BOSS有可能会劫持人质，这个时候要有耐心，利用地道绕到他的背后放倒即可。

Bird Missions

主线任务中会开启，这个任务完成后可以开启拆武器的技能，建议提前搞定。在地图上会有三场帮派战争的事件，去将每一处所有敌人打倒后（这里敌人很多，玩家可以借此机会解锁一些战斗相关要求），通过扫描证据来找到这个贝恩手下的所在。进入后开始战斗，场地中有很多打过激素的敌人，开启电拳后可轻松通过，完成任务后别忘了还有几个需要收集的文件在这个场景中。

Blackgate Escapees

在地图中玩家可以找到一些犯罪现场调查的图标，到达后进入探测模式来调查事件。调查的方法与主线中类似，比如对着红色的点扫描；有一些证据需要将时间回溯到某个时刻找到，还有一些需要去不同的平台上才能发现。在将所有犯罪现场调查完成后会收到戈登的要求，玩家需要抓住20个逃出黑门监狱的犯人，玩家只需将他们打倒并质问即可。

Black Mask Missions

完成Steel Mill的部分后，开启这个支线任务，蝙蝠侠需要用爆破喷雾将所有毒罐炸掉。将散落在地图各处的罐子炸掉后，最后一个在教堂内部，进入后需要潜入的方法将所有敌人打倒，将最后的毒罐炸掉后黑面具现身，玩家将其打倒即可完成任务。顺便一提，玩家在《阿克汉姆城》中一开始的监狱中可以看到已经被捕的黑面具。

Nigma Missions

出谜人与前作一样，仍然是所有收集的最终目的，很早便会开启，而其关系到的内容非常多，收集也十分繁琐，玩家需按照正确的方法可以大大降低收集过程的复杂程度。主线中有不少文件需要到后期获得特定的装备后回来才能拿到，New Game+虽然继承收集，不过不少剧情需要的道具一开始没有，所以尽量还是在一次游戏中收集所有内容吧。

讯号塔和 Network Relays

首先地图中的几大板块中都会有一座讯号塔，其中一些板块需要玩家需要先将讯号塔侵入才能使用快速传送的方法到达，此外地图中每个板块都有十个类似摄像头的 Network Relays，玩家需要用飞镖摧毁，在侵入对应塔后即可显示 Relays 的坐标。

侵入塔需要先在附近观察入口，大多不难找到，其中 BURNLEY 的塔需要从侧面找到一个用爆破喷雾进入的点，然后勾爪开盖子进入，直接开门黑掉装置即可。DIAMOND DISTRICT 在使用黑客装置时会被干扰，开探测模式找到干扰源，在上方可以找到一个放置发电机的平台，使用电拳套对着发电机使用，这样平台会落到下层，使用爆破喷雾炸开墙，到里面使用解除装置将干扰器停掉即可。地图右上角的塔需要走水路，用手雷生成平台后再拉过去，将房间里的敌人打倒后拉开上方的入口，再生成绳索上去。

Enigma Datapacks

Data Files 是游戏中最为繁琐的收集内容，它会散落在大地图以及部分室内场景中，一共 200 个，玩家如果想完美就要把它们全部找到。先去地图右下方 Burnley 区域的 Enigma's HQ 处，用爆破喷雾炸开墙壁后进入，在里面发生完剧情后出来，这样地图上会显示 Data Handlers 的位置，将他们打到并质问便可显示附近所有 Data Files 的位置。

Data Files 除了直接收集的外还有不少需要解谜后才能拿到，在高处的可以直接 LT+Y 抓下来；还有一些则是将密码锁解开后取得，如果被干扰可以在附近找到干扰源；通过探测模式可以通过链接着的电线找到相连的机关位置。下面列出一些收集中的难点，玩家可以在菜单中 Wanted missions 出谜人的内容里找到相对应的文件序号和顺位。

难点Data Files获得指南	
1-2	充电后将绿色按钮走一遍。
1-3	先踩上面的按钮，然后飞到对面踩墙按下另一个按钮，按A折返飞到对面第三个按钮处踩下才行。注意第二点到第三点之间可能会出现高度过高的问题，玩家可以滑行时松开一下A键来调整。
1-7	最右边一盏灯亮起的时候击碎即可。
2-5	充电后左边的电线杆会通电，使用远程操控飞镖穿过电流击中开关。
2-6	文件在墙壁内，过去可以找到发射绳索的地点，生成后在绳索上按A将墙踢碎。
2-9	向里面扔远程控制飞镖，击中里面的开关，再用生成绳索的装置进去。
3-2	先给装置充电开门，然后打开上面管道口的盖子，这样下面就不会喷雾气。
3-3	充电后文件上方的四展等会按一个顺序两亮起，笔者玩的时候是1、2、1、3、4、3的顺序，照着这个顺序踩地上的灯即可。
3-4	位于塔的上方，先到地图西边的高处，从那里滑行，先按R俯冲，然后抬起来飞过去。
3-5	这个位于中间层的位置，在文件的两边各有一个机关，对着两个机关都涂上爆破喷雾，之后站在文件下面，在引爆后文件上方会出现三盏灯，快速用三连镖将它们击碎。
3-6	这个在最顶上的位置，玩家需要先飞到右边高处的石像鬼上，然后往对面飞行的时候先按RT垂直落下一段，然后再向上飞，这样就能飞到对面平台了。
4-1	将三组等都踩到中间层形成一条直线。
4-2	踩到开关上使用远程操控飞镖，击中开关后滑铲进入拿到。
4-3	先从左边的缺口进去，涂上三个爆破喷雾，之后踩住开关按下按钮。
4-4	地上的机关不能踩，否则门会关，使用绳索勾抓在上方生成绳索通过即可。
4-5	踩到按钮上，然后飞镖打左边的机关。
5-4	先用镖打其中一边的开关，然后再另外一个开关上涂上爆破喷雾，蹲下进入中间位置引爆另一个开关即可。
6-6	在踩下按钮后货箱会开启门，扔远程操控镖进去，中间要经过一次折返下去击中开关。
6-9	通风口地道进去，往里面走。
7-1	这个在于上方的中层位置，有一个非常小的入口可以进入，玩家需要从上方飞进去，多试几次吧。
7-2	这里要求玩家在充电后时间内踩三个点，除了踩点外不落地，到第一个点后勾抓右边上方的点，勾抓时用加速飞起来，然后通过漂移落到第二个点，再次勾抓落到第三个点，比较考验玩家对于落地地点的把握，。
8-1	这个位置要从对面高处飞入。
8-6	先在左边灯上涂上爆破喷雾，之后踩下开关引爆，接着扔远程操控飞镖从右边中间口进入击中右边的开关，再用勾爪拉回来文件。
9-9	使用远程操控飞镖往里扔，击中门后的开关，之后滑铲进入。
10-9	在 Hidden Facility Maintenance场景中观察天花板上方，有一处破裂的管道，使用勾爪上去進入里面黑开装置取得。
10-8	先启动发电机，之后用勾爪从下面的空隙爪出来。
10-2	快速跑到可以用快捷飞镖打到的角度使用飞镖击碎三个灯就行。
10-3	站在开关上后，左右两个灯可以用快速飞镖打掉，中间的则需要使用远程操控飞镖加速击中。
10-5	在身后的位置可以找到按钮，踩到后第一时间飞过去用勾爪拉下来。
12-5	去西北面的桥上，道路中会多出一道被火蝇人打开的路，进去后炸开软墙拿到。
11-3	这个在桥底下，一共有三个平台上有按钮，时间内全部踩下即可拿到。
11-2	先落到下层，然后用远程控制飞镖打上面的按钮，再用快速飞镖打掉这里的三盏灯。
11-5	这个要求踩两个点以外的时间不落地，踩完第一个按钮后勾抓第二个按钮上方，落下正好踩到到按钮上即可。
11-7	先把另外一边的盖子拉开，再把远程飞镖扔进去击中开关。
12-8	要从右边的房间进入，先充电生成电流，然后将遥控飞镖从右上角丢进去穿过刚生成的电流。最后击中开关。
12-4	踩在按钮上，下面的灯会提示顺序，将在这四周的等按顺序击碎即可，注意有几个必须用远程飞镖才能打中。
14-2	这里三个按扭，先对着上方生成两条线，然后踩下第一个按钮后勾抓上方的绳索，飞到第二个点上落下踩到，再回到绳索上飞向第三个点。
14-4	在上层的软墙里，从对面高处飞过去可以踢开强进入。
16-3	直接踩到开关上，然后向对面扔回旋镖。
16-8	在电梯间，上去后对着上方使用绳索生成爪。
15-3	将上方的干扰器先破坏掉。
15-5	先去地图南边的位置炸掉几个软墙后才能找到。
17-1	观察附近地面会有绿色的点，直接丢远程操控飞镖从底下飞到里面击中机关。
17-5	先在右边被铁杆挡住的三个机关上用爆破喷雾画三个（只画里面两个也行），然后踩下开关后连点LT快速发射飞镖，同时将之前的炸弹引爆。
17-2	踩下机关后对着广告牌上的小绿灯连点LT使用飞镖快速击灭，离开按钮后再发三个。
17-3	在大楼上方有两个绿色的机关，站在对面的高楼上滑行踩下，在机关对面还有一个，两个都踩过后够就能用勾爪取得文件了。
17-4	先把背后的通风口上的盖子打开，然后站在开关上通电然后用远程操控飞镖通电后从通风口进去击中电源。
17-8	在底下位置，玩家需要滑铲进入。
18-3	将远程操控飞镖丢进去击中绿灯，一共需要丢两次，第二次需要从上边的入口进去。
18-5	这个往右边街道看，会有电流，使用远程遥控飞镖穿过电流击中开关即可。
18-7	旁边有按钮，踩完后远处桥上会亮灯，使用快速飞镖将它们熄灭。
19-1	踩到开关上，用雷管把通风口封住再钻过去就行。
19-3	这个在最下面的区域，落到冰面上再去里面找，直接充电后拿到即可
19-9	在Evidence Locker中，玩家在上去的时候应该能看到一股电流，放假里有个开关，用远程飞镖穿过电流回来击中开关即可。
18-10	这个绿色的点在中间，玩家需要从旁边的高处落脚点滑行踩到绿点上打开机关，然后下去取得。
20-2	走两边的机关让球滚下来，然后去球附近按A键将这个球打开。
20-3	必须习得远程破译密码的技能后才能拿到。
20-9	先给旁边的机关充电，再快速将密码破译掉。

挑战关卡指南

本作同样继承了前作颇受好评的挑战模式，挑战模式大体分为两种——战斗以及潜入。在战斗挑战中玩家只要达到分数要求便可获得 足够的奖牌，而潜入挑战中玩家需要在过程中满足特定的条件，每完成一个要求都能拿到一个奖牌。挑战模式会在玩家完成主线后逐 一解锁，挑战模式会继承玩家在主线中的能力，所以建议最后再来达成。

Ranked Maps

普通的挑战模式，玩家的成绩会上传至网络排行榜，没有挑战次数限制，战斗以及潜入各有12个关卡，部分挑战需要玩家先完成 campaign 挑战后才能开启，玩家可以反复尝试。

战斗全奖牌心得

本作中战斗挑战的难度增加了不少，尤其是敌人少的关卡，想达成三块奖牌就需要尽量不失误，从头连至尾不断。初期人数少的战斗 推荐多使用斗篷后的连击（B→XXXXX)，在敌人出手时实时反击即可，熟练掌握这个方法可以大幅帮助玩家刷分，达成三奖牌的目的 。

战斗中记得多用 X+Y 拆武器，这样可以减少威胁同时也不会打倒敌人。B+A 的终结技尽量少用，这招可能会 快速减少场上敌人的数量，对玩家反而不利。

对付重型敌人最简单有效的方法就是上来先对他斗篷三连击，在他晕了一个连打 X 可以狂飙连击数，在对方攻击时就实时反 击，连击数一到就马上出 X+A，此招一出附近所有敌人都会收招进入晕眩状态，连附近举起箱子或者油罐的敌人都能让 他们丢掉，此时再继续对重型敌人连击，反复可以将其快速打倒，并且获得高分。对付重装兵同样可以用这个方法，只不过在出 X+A 的时候对方会进入防御状态，记得再用斗篷即可。

潜入关卡挑战指南

1 – Breaking In	
要求1 Smash Landing	通过脆弱的房顶将下方的敌人打倒。
要求2 Explosive takedown	使用远程飞爪链接一个敌人和油罐，将对方打倒。
要求3 Grate Moves	利用地道打倒一个敌人。

全奖牌指南：建议优先完成要求 1，在场景其中一侧有一个有脆弱房顶的房间，开场就会有一个敌人走入房间，在那里等着直接将其打倒。其他两 个可以自由寻找机会完成，难度不高。

2 – Easy Money	
要求1 Venting Anger	通过通风口把敌人打倒。
要求2 Blast Zone	炸毁一个软墙将敌人打倒。
要求3 Hang Time	将一名处在下面的敌人吊起来。

全奖牌指南：一开始走右边的办公室，打开隧道去另外一个房间直接就有机会可以对这个敌人使用通风口 Takedown。然后赶快去位于下方的几个软 墙处涂爆破（需要从通风口进去，在另一面涂），记得这个要早点涂好了，不然后期敌人少了，引过去会比较麻烦。

3 – Checking Out	
要求1 Friends Fly Free	扒在平台边缘同时将两个敌人从平台上拉下来。
要求2 Chaos Theory	将一个拥有热能感应装置的敌人吊起来。
要求3 Knockout Smash	按Y背后偷袭敌人，过程中再按X将对方快速打倒。

全奖牌指南：优先完成将两个人拉下来的条件，这个在一开始中间的桥梁上会有一个机会，等另外一个人慢慢走过来，别错过了。完成后趁敌人还 没发现就去找持有热能感应的敌人，他会在石像下面徘徊，过去把他吊起来。最后一项留一个敌人完成就行了。

4 – Quiet waters	
要求1 Skull Cracker	来到两个敌人身后完成一个双人takedown。
要求2 Over the Ledge	扒在平台边缘对平台上的敌人完成一个takedown。
要求3 Zip and Out	完成一个滑锁（zipline）takedown。

全奖牌指南：战斗开始迅速到地图南边，这里会有机会等到两个敌人站在一起重合，借着这个机会完成要求 1，被发现了不要紧，扔一个烟雾弹等 烟雾站他们旁边别动，烟雾散了直接完成双杀。要求 2 完成的机会很多，不存在难度。要求 3 需要用远程飞爪在石像点到点之间生成绳 索，然后站在绳索上按 A 进行滑锁，过程中如果下面有敌人便可按 Y 使用绳索 takedown。

5 – Wrecking Crew	
要求1 Smash and Grab	通过一个高点穿过弱墙天花板把敌人倒吊起来。
要求2 Mined your step	引爆一个地雷把敌人炸倒。
要求3 Extinguished	使用飞爪将灭火器和敌人连在一起，并且将进入烟雾的敌人使用背后Takedown打倒。

全奖牌指南：战斗一开始就能看到一个弱的天花板，来到石像鬼上等着，这时多半会走过来一个敌人，直接按 Y 穿过软墙将这个敌人吊起来 ，如果这个敌人不走过来就扔声波镖吸引注意力。解决掉这个敌人后，他的队友应该会过来围观，正好将附近的灭火器用飞爪往一个 敌人身上砸，下去将烟雾中任意一个敌人 Takedown 掉。至于引爆地雷则要等时机，看到敌人安置好的雷后就扔声波镖吸引他们过来引爆。

6 – Hard Time	
要求1 Blast Zone	炸掉软墙打倒一个敌人。
要求2 Take the Bait	使用声波飞镖（Sonic Batarang）吸引一个敌人后打倒。
要求3 Chaos Theory	将一个热能感应敌人倒吊起来。

全奖牌指南：场景一开始就能找到一个热能感应的敌人，可以先将他吊起来。软墙位于下层位置，趁敌人动乱的时候跑到那涂几个以后就不用管了 ，等一下多半会有人中招。Take the Bait 几乎没难度，可以留在最后解除。

7 – Breaking in extreme	
要求1 Fall Guy	将一个敌人用勾爪从平台上直接拉下来。
要求2 Vantage Mastery	使用绳索Takedown打倒一个敌人。
要求3 Window Pain	通过玻璃窗户Takedown一个敌人。

全奖牌指南：这场战斗一开始敌人身上有干扰装置，站在这个敌人的下面，在他走到平台边缘的时候用勾爪（RT+Y）把他拉下来，这样既能完成要 求 1，又能干掉这个对探测模式进行干扰的家伙。绳索 Takedown 需要在部分地点生成绳索，之后落在上面等敌人经过使用，机会挺多 的。中央的区域窗户玻璃可以完成要求 3 的要求，可以用声波飞镖去吸引敌人注意力。

8 – Easy Money Extreme	
要求1 Armor Piercing	优先干掉一个ARMOR（全副武装）的敌人。
要求2 Mined your step	引爆一个地雷炸倒一个敌人。
要求3 What goes up	用爆破喷雾在敌人爬到梯子最上方的时候引爆炸倒他。

全奖牌指南：开探测模式会看到 ARMOR 在下方，并呈黄色显示，对付这种敌人无法使用背后 Takedown 的，我建议直接扔个烟雾雷下去，B→X 连击打 倒他。引爆地雷只要找时间点即可，不存在难度。最后炸晕爬上梯子敌人的要求略麻烦，这张地图一个三个梯子，游戏中敌人一般会 选择最近的那个爬，在梯子旁涂个炸弹，等他们上来便有可能被炸飞，可以用打倒敌人或者声波飞镖诱他们上来，建议炸弹涂得距离 离梯子远一些，这样比较容易达成爬到最上方再引爆的要求。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

9 – checking out extreme	
要求1 Round the Bend	利用角落Takedown打倒一个敌人。
要求2 Over the Ledge	使用平台边缘Takedown拉下一个敌人。
要求3 Breaking and Entering	使用软墙背后的Takedown打倒一个敌人。

全奖牌指南：一开始先在面前的软墙上扔一个声波飞镖，之后RT+A蹲在左边蓝色罐子的掩体后面，等最近的那个敌人跑过来用角落 Takedown 干掉他，注意这个位置要在内侧（面前是掩体，右边是软墙），外侧的话很可能被远处的狙击枪打倒。之后需要消灭场景内 的两个狙击手，他们十分危险，直接勾抓平台边缘使用平台 Takedown 拉下来一个，再下去勾抓另外一面的狙击手，把他也拉下来。最 后一个软墙的需要一点耐心，建议先用飞爪链接油罐等方法将所有敌人消灭，留一个最普通的杂兵慢慢和他周旋。

10 – Quiet Waters	
要求1 Extinguisher	使用远程勾爪将灭火器和敌人连在一起，之后在烟雾中将其放倒。
要求2 Have A Nice Trip	使用滑铲后的追击打倒一个敌人。
要求3 Don't Touch That Dial	最后一个打倒持有干扰信号的敌人。

全奖牌指南：这个关卡关键难点在于条件 3，也就是说玩家全程不能使用探测模式获得敌人的位置，其他两个却和白送差不多。其中滑铲后的追击 为跑步中按 RT 滑铲倒敌人，之后 RT+Y 追击。

11 – Wrecking Crew Extreme	
要求1 Weapon Jam	使用Disruptor黑掉敌人的武器，在他试图开枪的时候打倒他。
要求2 Fists of Fury	使用Beatcown打倒一个敌人。
要求3 Scare Tactics	突然出现，吓一个敌人。

全奖牌指南：这个关卡挑战要求都不难，不过关卡本身比较考验玩家的潜入水平。游戏中有多个重装兵，玩家在一开始就可以利用地道干掉那个持 有干扰源的。其他重装病推荐主要使用扒在边缘把他们掉下去的方法，这个场景重装兵会经常出现的 2 楼平台区域，可以利用这一点 。再有就是场景中有不少地雷和油罐，都是杀敌的好条件。三个挑战可以一次性全解，玩家只留一个敌人，先用 Disruptor 黑掉他的 武器，然后钻到地道里，突然从他面前出现吓他一跳解开第 3 个要求，然后等他试图开枪发现卡住的时候，用 B 之后的 X 连击打倒他就可以获得剩下的两个了。

12 – Hard Time Extreme	
要求1 Sonic Boom	使用Sonic Shock Batarang引爆飞镖，炸晕一个敌人。
要求2 Smash Landing	通过脆弱的房顶落下冲击打倒一个敌人。
要求3 Confiscated Weapon	使用勾爪抓掉一个敌人的武器后打倒。

全奖牌指南：注意 Sonic Shock Batarang 需要玩家达成 Worst Nightmare 的挑战 10 才能解除，所以如果没拿到的玩家将无法完成这个挑战关卡。这 场挑战三个要求无任何难度，难点仍然在对付多个重装兵的布局上。玩家开场先对着持有干扰装置的家伙扔一个 Sonic Shock Batarang，然后 LT 瞄准后按 RB 引爆，达成要求 1 的同时摧毁干扰源，一举两得。剩下的开始清除敌人，最简单办法就是用 丧钟的飞爪在石像间形成绳索，然后再滑绳索的过程中打倒下方的敌人，这招对武装兵同样有效，非常强悍。等到最后剩下两个敌人 的时候其中一个会去劫持人质，这家伙的位置正好位于场地中央有脆弱房顶的下方，在那直接就能完成要求 2，白给。然后对着最后 一个敌人 RT+Y 抓掉武器打倒即可。

Campaign maps

Campaign maps 会将三个连续的挑战放在一起，其中会有一些附带要求需要玩家选择，如果之前不选，则会强制带到最后一关。把有 利或者不利的状态运用到正确的战斗中是重点。Campaign maps 只能接关三次，如果失败多次就需要重新来过，所以最好现在 RANK 里 将所有关卡先熟悉一遍。选择正确的附加条件可以让玩家更容易地完成 Campaign，其中建议在战斗关卡中使用，则推荐在潜入关卡中。当然也需要根据情况来取舍。

Custom Challenge

本作的新增挑战模式，实际上与普通挑战内容是完全一样的，只是玩家可以任意选择有利或者不利的条件而已，变相让玩家再玩一次 ……如果只是为了成就的话建议每场比赛把所有有利条件都开启，没有任何难度可言，可以提前挑战，熟悉过程。

Combat Training maps

战斗训练也是新增的模式，玩家需要在战斗中完成一些简单的要求，将所有要求达成即可。训练模式相对很简单，都是一些最基本的 要求，可以优先完成。

网战模式

模式解析

与其他游戏相比，本作的网战略显另类。在游戏的捕食者模式（Predator mode）中，这是一种看似比较不平衡的 2 VS 3 VS 3 的网战模式，玩家可以扮演三种势力，由蝙蝠侠与罗宾所组成的英雄小队、而匪徒精英则分为小丑势力以及贝恩势力。

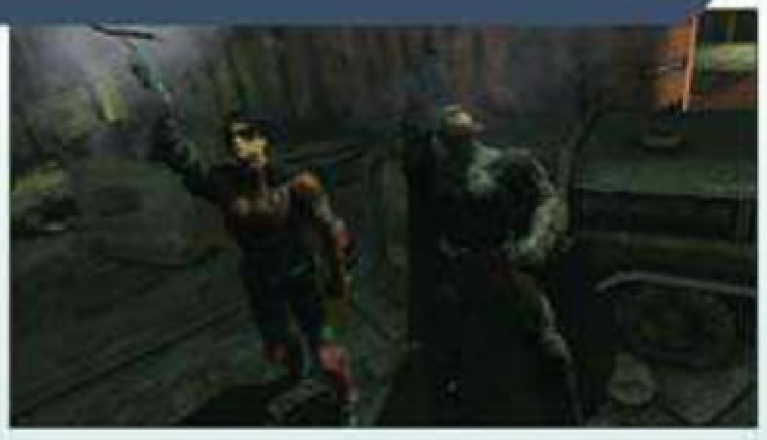
游戏的基本模式就是占点，其中一方将点数占完便宣告胜利。而扮演英雄势力的玩家则有所不同，英雄队伍蝙蝠侠与罗宾的主要目的是对付其他小队，将他们的 Intimidation Meter（恐吓值）升满便算胜利。使用各种不同的战术、制伏帮派队长等都可以更快的增加恐吓值。一旦增长满便可镇压成功，赢得胜利，说得简单点就是以打倒敌人为第一目的，多用潜入的方式打倒敌人不断增加自己的 Intimidation Meter 槽取得胜利。

而由反派扮演的精英团队则必须互相争夺掌控三个不同的控制点，有点类似其他游戏的据点模式，如果玩家的团队控制占有优势，竞争队伍的玩家会失去一个每三十秒可以再生的机会，一旦再生数量用尽对方变算失败。另外，在最后关头仅剩一人的情况下打倒英雄角色可以获得一次全队复活的机会，需要玩家好好把握。

英雄负责打倒精英小队的成员，精英势力则要对付英雄小队和竞争对手以此来占据控制点，在这种条件下三方混战，以此来分胜负就是本作网战的基本玩法。玩家每次战斗结束后可以选择是否换阵营，提出更换要求的玩家会被随机分配到其中一个势力中。游戏多人进行时，一定会有一方占据其中一个势力。

具体玩法

英雄势力



蝙蝠侠与罗宾仍然以潜入为主，真正面对面的较量很少，操作与故事模式并没有本质区别。在网战模式中玩家可以使用故事模式中的道具和招式。在面对枪击时也会显露弱势。战术也基本参照前作，比如蝙蝠侠可以站在鬼石像上，开启侦查模式寻找其他队伍成员的位置，将徘徊在身下的敌人吊起来。面对孤立的敌人时直接用俯冲攻击将他们打晕制伏；罗宾可以使用他抵挡子弹的盾牌，使用飞镖远程击倒敌人。当然以往的埋伏战术也少不了，比如在墙上设置炸弹，从地道将敌人一网打尽等。

这些看起来和前作的潜入关卡没有太大变化，不过这次要面对的都是另外一边操控的玩家，他们对这些对付 AI 的小把戏早已烂熟于心，在真正实践起来便可体验其中的乐趣，玩久了便可制定各种战术，比如英雄阵营的玩家可以在三个点设置干扰器，从而等着他们上钩。英雄势力的优势比较明显，尤其是能上到高处以及全方位无限时探测的情况下，找到敌人并利用手中的道具安排打倒他们不成问题。当然，在面对敌人的机枪时，英雄势力的弱点就暴露无遗，在多个敌人的枪面前毫无招架之力，所以智取是英雄势力的生存法则。

精英势力

操作反派精英小队则仿佛另一个游戏一般，有点《战争机器》小队的感觉。他们可以使用一些特别的装备，比如视力增强器，使用后会进入类似蝙蝠侠的侦探模式，在这个模式下可以看到躲藏在墙后的敌

人，不过这个装置电池电量有限，只能使用一段时间。由玩家操控的团队精英如果已经看到了蝙蝠侠或者罗宾便无法被他们的潜行攻击打倒，使用增强视力的装置便可对他们的行踪了如指掌。还有一些其他的专用武器，比如小丑队伍的礼物地雷，贝恩队伍的超声波脉冲可以将所有敌人定在墙上。

在战斗过程中，小丑和贝恩一段时间后便会进入可解锁状态，一旦可以解锁，团队成员进入隐藏地点便可开始操作首脑人物。

扮演首脑的超级罪犯都有自己独有的技能，以贝恩为例，他有类似推土机的身形，擅长正面近战用拳头击打对手，他可以将敌人当做武器来扔，还能使用火箭炮将门轰开。

小丑则擅长远距离攻击，使用双枪武器——Ace of Spades。这把武器可以发射出爆炸性子弹，小丑还有一把名叫“King of Hearts”的武器，可以对目标一击毙命。这个武器需要精确瞄准才能打中敌人。

精英势力武器

Submachine Gun

各方面较为平衡的能力，射程、火力精确度都比较平衡。后坐力方面也有不错的表现，是初期比较实用的装备。

Automatic Shotgun

霰弹枪拥有较快速的上弹速度，火力集中在一点，范围广，射程短，擅长近战。如果玩家发射速度太快会有额外的后坐力影响精准度。

Assault Rifle

突击枪在射程和火力上较为有优势，不过威力相对较低，后坐力取决于是否对手保持不动。软距离下仍然有叫稳定的爆发力。

Marksman Rifle

相比较突击枪 Marksman Rifle 虽然在攻击力上略逊一筹，但拥有更长的射程，精确度方面也比突击枪要好，玩家可以躲在远处暗算对手，慢慢磨死对方。

Machine Pistol

机械手枪在单发威力上不行，而且后坐力影响精准度，看似较弱，实则因为其拥有最高密度的火力支撑，导致机械手枪的持续开火速度极快，上弹速度也不错。

Pump-action Shotgun

Pump-action Shotgun 相比较自动霰弹枪来说上弹速度更慢，但是在近距离的威力方面大幅加强。会有更多的子弹喷射而出，同时减少后坐力带来的影响，是值得推荐的近身热兵器。

Battle Rifle

射速与火力均很平均的武器，在精确度和威力方面也中规中矩，这和初期那把冲锋枪类似。不过这把枪会针对远处射程会给予较高的后坐力，适合近战时使用。

Heavy Sniper Rifle

重狙拥有比较慢的上弹速度，而后坐力近乎苛刻。不过以此换来的是远程距离的高度精确度以及高伤害。重狙相当于一般游戏中的单发狙击，是躲在远处暗算的最好武器。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

精英特殊技能

游戏中犯罪精英都可以选择自己的特殊技能，在发动后需要一定时间来冷却。特殊技能一般都比较强劲，不同的等级效果也不同，玩家可以根据自己的需要来进行搭配。等级越高，所需要的发动时间也就越长。

小丑精英

Dual Wield Nailguns

初期拥有较短的冷却时间，短距离下发动可以有着非常强力的攻击力，但是发动后会影响玩家的移动。升级到 2 级后拥有更远的射程，但是冷却时间会有所延迟。V3 时会减少后坐力，大幅延长冷却时间。V4 后不会伴随减少移动速度的惩罚，冷却时间加倍。V5 后锁定速度增加，以大幅冷却时间换取。

RC Airship Bomb

远程操控的气球导弹，初期拥有较短的冷却时间，引爆后有较大威力。使用手雷或者枪械可以打爆。气球导弹操控较为复杂，不过优点是可以暗算敌人，气球导弹在飞行一段时间后会自己爆炸，所以不易于太远的远程操作。V2 后攻击范围变小，冷却时间加长，但是拥有更高的攻击力。V3 在冷却加长的基础上有更大的爆炸范围。V4 冷却加长，但是可移动距离变远。V5 后冷却时间更长，但是可以在爆炸后引起大范围震慑来影响附近的敌人。

Surprise,you re dead!

这是类似地雷陷阱一样的武器，在接触后会爆炸。拥有较短的冷却时间，是喜欢埋雷的玩家最爱，不过埋下的位置较为明显，算是个缺点，玩家一次只能安置一个。升级 V2 之后爆炸范围变小，但威力增加，冷却时间延长。V3 之后爆炸变为闪光相机，会使敌人暂时失去行动力。V4 拥有超强的影响范围，冷却力较小。V5 的版本引爆范围巨大，同时也有最久的冷却时间。

贝恩精英

Tactical Dart

发射后敌人靠近后会像地雷一样引爆，也可以直接射在敌人身上引爆。范围内全部敌人都会进入短暂的晕眩状态，由于打中中招的敌人都会给予经验值，可以说是刷分特别好用的武器。初期冷却时间较短。V2 升级后发射子弹的距离变长，其冷却时间也会增加。V3 后允许同时发射两次，不过冷却时间大增。V4 版本发射弓箭后，引爆时拥有双倍范围，冷却时间再增加。V5 版本引爆后会影响敌人更长的时间，不过冷却时间也会增加。

UAV

释放一个无人操控机，这个机器可以对敌人开火或者发射迷你火箭。与小丑的气球炸弹不同，UAV 并不是以自爆为目的的。UAV 在持续使用一段时间后会自我摧毁，在被敌人攻击后也会摧毁，初期拥有较短的冷却时间。在升级 V2 后发射火箭的速度会增快，同时冷却时间延长。V3 在发射火箭后会有更广阔的范围，冷却时间同时增加。V4 在火箭发射后击中物体会有更大的飞溅效果，冷却时间相对更长。V5 后发射迷你火箭的速度更快，非常厉害，同时冷却时间也会更长。

Ultrasonic

在安置在地上后会有一个大范围的闪光震慑附近的敌人，同时会产生少许攻击力的作用。不过释放时不会处于无敌时间，初期有最短的冷却时间。V2 会增加冷却时间的同时加快使用速度，玩家可以快速发动。V3 则会有更大的震慑范围，免不了增加冷却时间。V4 使用后，影响敌人的时间更长，同时增加冷却时间。V5 后攻击力会有所增加。

全成就拿法

全成就难度	6/10
网战成就	11 个 (250G)
全成就时间	55 小时以上
最少通关次数	3
可错过成就	8 个分别是 Worst Nightmare, Legend of the Dark Knight, I've Got This, Perfectionist, Flawless Display, Point Counter-Point, Medalist & Olympian
成就 BUG	主线无，DLC 有成就 BUG。

获得流程推荐

注意，想全成就的玩家一定要记得游戏中有 5 个易错过成就，玩家有三周目的机会拿到，一旦错过就要从头开始，比较麻烦。而越到后期完成的难度也就越大，所以建议玩家尽早了解前面的潜入挑战内容，以免错过后来不及后悔。

在流程中会有两场战斗有成就要求，也属于可错过成就，玩家必须把握好机会。一场是与丧钟的战斗无伤，这场战斗在 2 周目也不难解，外加前期流程不长，不用担心。另外一场支线任务相关的与 Shiva 的战斗无伤略麻烦，这场战斗最好在一周目完成，New Game+ 中敌人的攻击没有反技提示，会很麻烦。

另外就是 Legend of the Dark Knight 挑战中影响的一系列成就内容。Legend of the Dark Knight 挑战中，其他都可以后期补，惟独 Worst Nightmare 的潜入挑战中有一些挑战必须在主线流程中特定的地点完成，如此一来玩家一旦错过就难以补救，再加上 Legend of the Dark Knight 挑战中必须按顺序完成，如果玩家一个没拿，可能就会影响整个获得的顺序，所以建议玩家按照文中 Legend of the Dark Knight 挑战中提到的获得地点以及方法来完成，能在一次流程中完成最好，以免夜长梦多。由于惟有达成一些 LTDK 挑战才能解锁全部能力，所以升级所有能力的成就也被归类到可能错过的内容中。

三遍游戏的顺序我推荐是这样的，在一周目通关后，继续游戏，直到将所有隐藏要素完成，然后再专心开始 New Game+，如果错过了个别成就，一定要把握这次机会。完成后我建议可以先打挑战，不然三遍流程连着打有点恶心，最后打 I Am The Night 模式，调剂一下。网战模式基本靠刷，游戏搜人基本搜不到，如果能找到 8 个好友先记得把有人数要求的解掉，刷等级比较耗时间，掌握方法后可以大幅缩短满级的时间。

Shut Down 10 点

成就说明：攻克一座信号塔。

Counter-intelligence 10 点

成就说明：收集一整套出谜人文件。

Enigma Unravelled 15 点

成就说明：收集所有出谜人文件。

First Riddler Trophy 30 点

成就说明：收集所有道具。

取得方法：完成所有内容的收集后进入地图右下角的 HQ，用解码装置打开门后，对着内部墙调查便可获得一个奖杯。

One down, several to go 10 点

成就说明：完成一个支线任务。

The Innocent and the Predatory 25 点

成就说明：捕获所有黑面具雇佣的杀手。

取得方法：正常流程中玩家可以遇到的杀手有杀人鳄、丧钟、铜斑蛇、Electrocutioner、火蝇人和贝恩。其他的几名刺客则隐藏在支线任务中，Deadshot 和 Shiva 在流程中一个前往 GCPD 附近发射直升机坠毁事件，另外一个在银行正门前看到婴儿车，这样触发事件后按照前文中支线流程即可完成全部杀手抓捕的任务。

Shadow Vigilante 15点

成就说明：捕完成所有 Shadow Vigilante Dark Knight 要求。

Gotham Protector 15点

成就说明：完成所有 Gotham Protector Dark Knight 要求。

Worst Nightmare 15点

成就说明：完成所有 Worst Nightmare Dark Knight 要求。

World's Greatest Detective 15点

成就说明：完成所有 World's Greatest Detective Dark Knight 要求。

Legend of the Dark Knight 25点

成就说明：完成所有 Dark Knight 挑战。

Crime Scene Investigator 10点

成就说明：完成所有犯罪现场调查的支线任务。
取得方法：详见前文支线部分。

Crime Fighter 10点

成就说明：阻止 20 个犯罪过程。
取得方法：在流程中玩家会在地图中随机遇到阻止犯罪的任务，会给予玩家较为明显的红色提示。阻止犯罪过程多半是要打倒敌人，也有极个别是阻止正在偷窃的罪犯。阻止犯罪过程有经验值拿，同时关系到一个挑战的获得。

Thanks, old friend 10点

成就说明：听到阿福的所有忠告。
取得方法：随着主线剧情的推进，蝙蝠侠每次回到蝙蝠洞中与阿福对话便有可能触发一次阿福的忠告，阿福可能在训练机、蝙蝠飞机或者电脑附近出现，在对话出现忠告对话后玩家可以获得经验值。这不是可错过成就，玩家如果通关后没有获得就在蝙蝠洞中与阿福对话，如果听到重复的，就去调查训练机进入挑战模式，然后退出再次对话，直到刷出需要的忠告。这个有可能出现总不出的情况，笔者建议玩家打几场训练关卡，隔一段时间再来。主要对话大概为以下几种。

Coventry Tower Deathtrap
Lacey Towers
Jezebel Plaza Fall
Dixon Docks Shooting
Coventry Fire
Burnley Hit and Run
Amusement Mile Mauler
Crime Alley Shootings

Personal Trainer 10点

成就说明：在战斗训练地图（Combat Training maps）中获得所有奖牌。

Perfectionist 20点

成就说明：在自定义地图（Custom maps）中获得所有奖牌。

I've Got This 10点

成就说明：升级蝙蝠侠全部能力。
取得方法：升级全部技能不难，玩家三周目内肯定可以升满。不过全部能力中包括解锁挑战后才能拿到的能力，如此一来，这个成就就归入到了可错过成就中，玩家在流程中一定要记得提前完成挑战。

Free Flow Fifty 15点

成就说明：完成一个 50 连击。
取得方法：升 50 连击无任何难度，实在苦手可以在帮派斗殴的场地完成，敌人非常多。在开启电拳后打连击毫无难度可言。

Anyone see that? 10点

成就说明：完成一个潜入作战没有被发现。
取得方法：这个可以在室外场景完成，最简单的办法就是大地图中找到两个持有热兵器的敌人打倒即可，同样 Silent Knight 也可以这么解。

What hit me? 15点

成就说明：累计打倒 100 个敌人没有被发现。

Silent Knight 10点

成就说明：只是用背后的 silent takedowns 完成一场潜入战斗。

Point to Point 10点

成就说明：通过哥谭大桥，过程中不落地。
取得方法：大桥位于地图中央，过程很长，要完成这个成就需要用勾抓后连按 A 键的快速收线飞起不断滑翔不断勾抓下一个点即可。

Around the World 10点

成就说明：是用蝙蝠飞机在所有地点传送过。
取得方法：要传送就需要先打开出迷人的塔，游戏中一共有 8 个地点需要传送，具体如下

Amusement Mile［需要胶水雷］
Batcave
Burnley
Diamond District［需要电拳套］
Coventry
Industrial Mile
Park Row
The Bowery

Flawless Display 10点

成就说明：完成与 Shiva 的战斗不受到任何伤害。
取得方法：注意这个属于可错过成就。与其战斗部分要点前文已经说过了。基本上只要掌握与格斗大师敌人的反击技巧就能通过，集中攻击 Shiva。这个尽量一周目完成，不然无提示状态下会打着比较郁闷。

Point Counter-Point 10点

成就说明：完成与丧钟的战斗，不漏掉任何一次截击。
取得方法：注意这个属于可错过成就。此战中即便是 PLUS+ 难度也不难获得无伤，即便没有提示的情况下，丧钟每次攻击都会有一个极为明显的慢动作出现，此时就是提醒玩家要按格挡了。注意丧钟其实使用连击会有多种不同的频率和动作，熟悉掌握后无伤不会有难度。玩家每个回合会有一次用斗篷后连打的机会，如果玩家已经升级过，连打过后即可连续发动两次终结技给予丧钟重创，大大缩短战斗时间。

One of Each 30点

成就说明：在一场连击不断的战斗中，使用过所有快捷道具。
取得方法：所有道具快捷键为 LT+Y——快速发射绳索枪；LT+X——快速使用爆炸喷雾；LT+B——快速使用震荡雷管；LT→LT——连射三个飞镖；RT→RT——快速扔黏雷；建议 RT+X 这招先出，RT+Y 收尾，过程中注意每用完一次道具就截击一下，这个比前作的所有招式连击简单多了。

Air Marathon 10点

成就说明：总共滑行 26 英里。
取得方法：一般情况下主线流程就能解了，最简单的方法就是在葛谭大桥上进行滑行。笔者是在时间内解除炸弹相关任务中解锁的这个成就。

Medalist 40点

成就说明：挑战模式的 Ranked Maps 中获得所有奖牌（只完成蝙蝠侠的即可）。

Olympian 40点

成就说明：挑战模式的 Campaign maps 中获得所有奖牌（只完成蝙蝠侠的即可）。

Voice of the People 15点

成就说明：扫描 20 个 Anarky Tags。

取得方法：在地图的某些地点，探测模式下可以看到隐藏着的记号，对着其按 LB 扫描即可完成收集。注意扫描过程中如果太远或者太近，角度不对等都会影响扫描质量。

Clean Streets 40点

成就说明：完成所有支线任务。

取得方法：游戏中一共 9 个支线任务，以主要反派为分类，具体内容可以见前文，大致如下。

Nigma［完成所有的问号收集］
Anarky［解除哥谭的 3 个炸弹］
Penguin［摧毁 6 个武器箱］
Deadshot［解决直升机事故犯罪］
Mad Hatter［进入疯帽子的店拯救爱丽丝］
Bird［阻止三个帮派斗殴］
Blackgate Escapees［抓获 20 个逃犯］
Shiva［完成 Shiva 的测试］
Black Mask［摧毁 6 个毒品罐］

Give Them Something to Believe 50点

成就说明：完成 New Game Plus 模式。

Predator Paragon 25点

成就说明：网战模式中一场比赛扮演蝙蝠侠或者罗宾使用 6 种不同的方法打倒 6 个精英敌人。

取得方法：由于要打倒 6 个不同的敌人，系统又会优先让玩家扮演蝙蝠侠，所以必须要有 8 个玩家完成。6 种方法可以为蹲在掩体后的角落 Takedown；地下道 Takedown；打倒敌人后追击 Takedown；爆破喷雾 Takedown；挂石像倒吊 Takedown；背后 Takedown。注意玩家可以按菜单键来查看打倒过哪个玩家。

Killing Joke 15点

成就说明：网战模式中扮演小丑阵营达成 30 级。

Fallen Knight 15点

成就说明：网战模式中扮演贝恩阵营达成 30 级。

Gotham All-Star 20点

成就说明：网战模式中总等级达到满级。

取得方法：总等级就是小丑、贝恩蝙蝠侠三个势力加起来的等级，由于成就要求贝恩和小丑都要完成 30 级的等级要求，所以这时候总等级会达到 28 级左右，剩下只要再将英雄势力的等级提升一点即可。刷机的方法很简单，首先叫越多的玩家越好，最少三名玩家。游戏的抢据点模式中一方暴徒势力先占领点后这个区域便由其势力所属，另一暴徒势力进入后点数开始扣，该点便会重新计算，而每占满一次区域便可获得奖励分数，如此一来利用站点位便可反复刷分数。具体方法为选择一个点，小丑和贝恩势力轮流占据一个点，进去站完点出来，让另一个势力的玩家进去占完点再出来即可，这样由于进出速度快，可以反复占点，后期速度快的话只要在区域点两人不停走圈即可，几乎 1 秒就 125xp。这是小丑势力最快拿到 XP 的方法。扮演贝恩的玩家则更方便，在后期会开启弓弩，弓弩在射在敌人身上后会有很多分数拿，如此一来只要区域内其他势力角色够多便可通过一次射箭拿到暴多的经验值，注意射箭和占点是可以同时进行的，玩家等槽满了别忘了射一箭即可。贝恩势力升级速度是最快的，很快就能升满。注意弓箭这个技能别升级，升级后反而发动时间要延长。英雄阵营刷等级的方法比较少，其中一种是将多个玩家打倒，另外一种是不停按区域中的干扰装置，而扮演精英的玩家将这个装置破坏，反复开启即可获得经验值。

Clutch 15点

成就说明：网战模式中玩家扮演敌方角色，在没有复活数量的前提下打倒一个英雄角色，使全队复活。

Tales of Gotham 25点

成就说明：网战模式中在所有地图中使用所有势力赢过一场胜利。

取得方法：注意必须是每张地图英雄、小丑精英、贝恩精英所有势力都获得胜利才行，推荐还是以刷为主，在战斗后可以选择是否更换队伍来进行轮换。四张地图分别是：

Wayne Chemical Plant
Blackgate Prison
Joker’s Funhouse
Wonder City Robot Factory

最少需要 12 场战斗才能解除成就。

I Like Those Odds 25点

成就说明：网战模式中扮演英雄角色，用格斗以外的方法 40 秒内打倒 4 个敌人。

取得方法：最简单的办法就是人多的情况下让其他势力的敌人集中在一点，然后蝙蝠侠使用爆破喷雾将他们全部炸倒。如果人不够，如果能快速移动到蝙蝠侠附近让其打倒也能解除，但注意速度要快，只有 40 秒。

Not An Ordinary Criminal 15点

成就说明：网战模式中扮演犯罪精英，一场比赛获得 4000 XP。

取得方法：使用上面刷级的方法，这个成就相当于白送。

Arsenal, Awesome 20点

成就说明：网战模式中将一把武器升到满级。

取得方法：满级为 9 级，玩家从始至终只用一把武器，在角色满级前就能解锁了。

Legend 50点

成就说明：网战模式中进行一次转生。

取得方法：总等级超过 30 级以后便可以进行转生，前往菜单的装备画面中即可看到转生选项（prestige），选择后解锁成就，所有装备重头开始，建议最后完成。

Know Thy Enemy 25点

成就说明：网战模式中至少打倒过一次其他所有敌人。

取得方法：这个必须要 8 个人才能完成，主要还是刷的方法。在 Predator Paragon 模式中，玩家可以按菜单键看到成绩，这样就可以确定谁有被打倒，谁没有被打倒。

I Am The Night 70点

成就说明：完成 I Am The Night 模式。

City of Assassins 10点

成就说明：主线剧情相关成就，不会错过。

One eye open 15点

成就说明：主线剧情相关成就，不会错过。

Nobody that matters 15点

成就说明：主线剧情相关成就，不会错过。

Everyone wears masks 15点

成就说明：主线剧情相关成就，不会错过。

One Rule 25点

成就说明：主线剧情相关成就，不会错过。

Perhaps sooner, Perhaps later 30点

成就说明：主线剧情相关成就，不会错过。

DLC——Initiation全潜入挑战指南

新增的DLC讲述了一段布鲁斯韦恩在韩国向大师拜师学艺的过程，算是一切的起源。玩家控制韦恩与蝙蝠侠有较大的区别，这个DLC只有两张新的潜入挑战和战斗挑战地图。新增的奖牌有不少是原来的地图中完成，好在韦恩变化比较大，操作不同，而完成挑战的要求也不尽相同，所以过程还是比较有趣的。如果已经完成蝙蝠侠的挑战内容，相信对这些地图也比较了解，下面就为大家讲解所有潜入挑战任务的解法。在章节挑战中，最后一关是有剧情的，这点比较有趣。不过需要连续打5个关卡，每关都有强制额外条件，因此还是需要些技巧的。

忍者布鲁斯韦恩解析

韦恩与蝙蝠侠最大的区别在于没有滑翔能力，不过会追加一个对远处敌人的飞踢动作，距离非常远，比较实用，其他方面则少了一些蝙蝠侠的专有道具，整体上要弱不少，好在按下RB之后仍然可以开启探测模式找到敌人的位置。新道具方面，韦恩会增加一个隐身的雷——Kujiki Bomb，发动后敌人难以发现玩家，并且他们的行动速度会变慢，玩家可以利用其来制造一些较为有趣的玩法，当然这个雷本身比较强大，只能使用三次。在一段时间或者对敌人进行偷袭结束后，隐身雷的效果便算消失。另外一个道具为Caltrop磁钉陷阱，发动后敌人一旦踩在上面便算晕倒状态，玩家可以选择上前追击。陷阱也有三次的使用限制，玩家可以对着敌人脚下扔，直接把他放倒，不过一次只能对一个敌人使用。此外韦恩的飞镖也发生了改变，学徒版韦恩的飞镖一次可以锁定多个敌人，算是比蝙蝠侠版更强的技巧。在使用绳索时会从原本将敌人拉过来变成直接飞踢，这点与罗宾类似。战斗状态下只有B+Y和X+A两种终结技，X+A会对着多名敌人使用飞镖将他们打晕。战斗中韦恩出手速度以及攻击频率会比蝙蝠侠更快，所以注意不要按多了导致攻击挥空。

DLC BUG和解决方法

这次的DLC存在BUG，玩家无法拿到成就，官方也没有将其进行修正，并且还对外宣布他们不会修正BUG（汗）。不过想拿成就方法还是有的，只不过比较麻烦。不过注意按照下面这个方法拿到成就是没有时间戳的，正常方法也有极低的几率可以解除成就并带有时间戳。

首先清理系统缓存，之后进入硬盘中找到Batman: Arkham Origins的文件夹。在里面可以找到游戏的存档、以及DLC文件等。找到15MB的升级文件，将其删除。玩家在进入游戏后选择拒绝升级。之后在游戏中完成成就要求便可取得成就，如果玩家之前已经完成了要求也不要紧，利用这个方法一样可以拿到成就。

BREAKING IN

挑战1：Break Your Fall
落下打倒一个敌人后追击打晕。
挑战2：Grate then Grab
从地道中出来将敌人打倒，不被发现。
挑战3：Windom Pain
使用玻璃窗打倒一个敌人。

挑战指南：第一张图完全没难度。这里提供一条最速打法，上来直接落下攻击下方的敌人，在不远处的中央敌人可以看到，追击后完成挑战1。之后马上扔一个隐身雷后往身后的房间走，这样会有一个敌人路过，直接将他隔着窗户放倒达成挑战3。最后一个挑战注意不是用地道打倒敌人，而是从地道出来后马上将敌人打倒，玩家可以用地道走到敌人身后，然后按A跳出来后从背后按Y偷袭他。

EASY MONEY

挑战1：Grate Moves
利用地道打倒一个敌人。
挑战2：Grapple Kick
使用Grapple Kick打倒一个敌人后追击打晕。
挑战3：Fire Hazard
引爆一个灭火器之后完成一个TAKEDOWN。

挑战指南：三项都不难，建议按照Fire Hazard、Grate Moves、Grapple Kick顺序来完成。上来先在上面等敌人移动到灭火器附近后用飞镖引爆，趁着烟雾接近敌人后TAKEDOWN放倒他。之后在下方找个地道埋伏，将路过的敌人打倒。最后一个Grapple Kick是韦恩的新招式，其实和罗宾的攻击方式一样，按方向键切换武器到Grapple Kick用绳索爪对方后踢倒，接着RT+Y直接打倒。

CHECKING OUT

挑战1：Silence is Golden
完成一个安静TAKEDOWN。
挑战2：Skull Cracker
完成一个双人TAKEDOWN。
挑战3：Bullet Proof
在不受伤的情况下打倒所有敌人。

挑战指南：三项条件都比较简单粗暴。首先相对麻烦的应该是完成双人TAKEDOWN，开场往桥附近移动，这里会有机会两个敌人走到一起的机会，抓住机会双人TAKEDOWN吧。注意安静TAKEDOWN的时候千万不要按X追击，等动作做完。最后的无伤其实只要胆大心细就不难完成。由于这个状态下韦恩攻击力很高，全用飞镖搞定他们也不难。

QUIET WATERS

挑战 1：POUNCER
使用一个 POUNCER 攻击将敌人踢倒后追击。
挑战 2：ROUND THE BEND
使用角落隐藏时将接近的敌人打倒。
挑战 3：SMOKE DETECTOR
使用一个烟雾弹后将敌人打倒。

挑战指南：角落 TAKEDOWN 可以在一开始就对着在不远处徘徊的敌人用，躲在方形的花园按 RT+A 形成角落隐藏，之后等他接近后按 Y 制服。烟雾弹打倒敌人相当于白送，建议选择人多的时候扔到他们附近，一次可以撂倒多个。最快的方法为开场跳到上方的平台上，向远处的敌人扔一个烟雾弹，之后使用一个 POUNCER 攻击将他打倒后追击，这样一次能拿到两个奖牌。韦恩在高处时对着远处的敌人按 X 便可使用 POUNCER 攻击。

WRECKING CREW

挑战 1：SMASH LANDING
通过击碎软墙打倒一个敌人。
挑战 2：VANISH
使用 KUJIKI 炸弹对敌人完成一个 TAKEDOWN。
挑战 3：MIND YOUR HEAD
使用飞镖打倒一个敌人后追击。

挑战指南：挑战 2 的 KUJIKI 炸弹就是隐身雷，最速打法为开场先用隐身雷跑到左边的敌人处将其 TAKEDOWN 掉，之后再用一个隐身将楼上楼下各一个敌人都可以不被发现的 TAKEDOWN 掉。之后来到上方的石像处，在玩家初始地点地图的东面，其一个 2 层建筑处有软墙，那里这时候多半会走过去一个敌人，直接在上面通过软墙把他放倒。玩家也可以一开始就在这里等，优先完成这个相对麻烦的挑战 1。至于最后一个飞镖条件无任何难度，玩家可以留在最后完成。

HARD TIME

挑战 1：Over the Ladge
扒在边缘对着平台上的敌人完成一个 TAKE DOWN。
挑战 2：Grapple Kick off
使用 Grapple Kick 将一个敌人踢下去。
挑战 3：Tempest
使用 Kujki Bomb 后在隐身状态下完成一个 Smash Takedown。

挑战指南：边缘 TAKEDOWN 在一开始就有机会，扒在边上等右边的敌人路过将他拽下去即可，这时有可能会被其他敌人发现，不要紧马上逃掉即可。使用 Grapple Kick 将一个敌人踢下去相对麻烦一点，推荐站在上方等敌人移动到没有护栏的边缘把他踢下去。角度比较重要，可以多试几次，最好保持一个距离来完成。最后的 Kujki Bomb 是新的道具，在使用后会有隐藏自己行动的作用，将敌人从后面进行 TAKEDOWN 时按 X 完成 Smash Takedown 将他放倒。

BREAKING IN（EXTREME）

挑战 1：Knockout Smash
从背后偷袭敌人时立即按 X 键完成 Knockout Smash。
挑战 2：Venting Anger
使用通风口完成一个 Takedown。
挑战 3：Over the Ledge
扒在平台边缘将平台上的敌人拉下去。

挑战指南：开场后首先玩家要搞定的就是干扰源，如果玩家速度够快，可以在有干扰源的敌人下台阶前扒在平台上把他勾下去。这样可以将干扰源破坏的同时解锁挑战要求 3。不过要求玩家行动速度一定要快，最好的方法就是开场直接往前跳然后勾抓最远处的平台，这样可以第一时间接近持有干扰源的敌人，然后下去扒在平台上把他弄下去。如果没完成也不要紧，这个场景不少敌人在二楼活动。在二楼和一楼都有通风口使用，二楼的地点几乎必有人经过，玩家也可以躲在干扰源敌人的“尸体”附近的通风道后，等敌人过来调查的时候将其用管道 Takedown 打倒。至于 Knockout Smash 这个挑战只要抓到敌人后按 X 追击即可，没有任何难度。

EASY MONEY（EXTREME）

挑战 1：Smoke Detector
使用烟雾弹后，在烟雾中将敌人从背后放倒
挑战 2：Aromor Piercing
第一个打倒全副武装的敌人
挑战 3：Window Pain
使用玻璃 Takedown，隔着玻璃将敌人打倒

挑战指南：开场必须先打倒武装的家伙，不过烟雾弹要留着对付其他敌人，所以下去建议躲在地道里面将他 Takedown，注意这里如果玩家在下方不动可能这个家伙不会走到通道附近，所以玩家在下方的时候也记得移动一下。完成后会惊动敌人，此时并不建议完成其他挑战，由于敌人较多，攻击力高，如果贸然使用烟雾弹会被拥有探索眼的敌人发现。所以建议先打倒几个敌人后，在窗口附近将烟雾弹扔过去，完成偷袭后拿到挑战 1。最后会有敌人靠近窗口调查时直接完成玻璃 Takedown。

CHECKING OUT（EXTREME）

挑战 1：Over the Ledge
扒在平台边缘将敌人拉下去。
挑战 2：Fists of Fury
使用 Beatdown（BXXXXX）打倒敌人。
挑战 3：Mind your Head
使用 SHURIKEN(飞镖）击晕敌人后，追击（LT+Y）打倒。

挑战指南：这场有一个最为简单快捷的方法，如果打过之前的全挑战一定对这个场景比较熟悉。上场先去勾抓远处的狙击枪平台，将狙击手拉下去，再去另外一边拉倒另外一个。提供一个最简单快的清场的方法，敌人中有不少武装的家伙，对付起来比较麻烦，所以最好趁着所有敌人跑到桥上来调查的时候使用烟雾弹，然后趴在桥上把他们都抓下去。在烟雾弹没退的情况下可以抓下去所有武装敌人，最后留两个敌人一个使用飞镖打晕后追击，另外一个使用 Beatdown 即可。

QUIET WATERS（EXTREME）

挑战 1： Tempst
使用 Kujiki Bomb 隐身，然后完成一个 Smash Takedown（背后偷袭的时候按 X 追击）。
挑战 2： Fire Hazard
引爆一个灭火器，在敌人进入烟雾区域后，将他 Takedown 打倒。
挑战 3： Don't Touch
最后一个将持有干扰器装置的家伙打倒。

挑战指南： 难点在于要最后打倒持有干扰器的家伙，场上的布局不能看清楚。开场地图 2 楼北边的敌人会接近那里的灭火器，用飞镖引爆灭火器后将他打倒。这张地图一共两个武装敌人，其中一个持有干扰器，对于目前装备不齐全的韦恩来说，打倒武装敌兵算是个难点，在完成上一个灭火器挑战后马上前往地图东边，这里会有没持有干扰器的武装敌人，下去用地道将他打倒。剩下的敌人数量比较多，建议先打倒有透视眼的敌人打倒，然后在敌人凑在一起的时候扔烟雾弹过去一一打倒。别忘了留一个敌人先用 Kujiki Bomb 隐身，然后完成一个 Smash Takedown。干扰器的武装敌人要最后打倒，推荐直接 Beatdown。

WRECKING CREW（EXTREME）

挑战 1： POUNCER
使用一个 POUNCER 攻击将敌人踢倒后追击。
挑战 2： GRATE MOVES
在地板下面等敌人走过后完成 TAKEDOWN。
挑战 3： BREAKING AND EMYERING
通过使用软木对一个敌人使用 TAKEDOWN。

挑战指南： 与之前 WRECKING CREW 的挑战大同小异，只是敌人变强了，建议先将干扰器破坏掉。在这个场景的下面部分有很多软木可以利用来打倒武装的敌人，完成挑战 3，不过这里敌人比较多，建议用隐身进入。在下面还可以利用地道，等敌人完成勘察后，将落单的敌人解决，同时完成挑战 2。挑战 1 完成的机会很多，建议找没有武装的敌人来完成。

HARD TIME（EXTREME）

挑战 1： Friends Fly Free
扒在平台边缘，同时将两个敌人从平台拉下去。
挑战 2： Window Pain
使用玻璃 Takedown 打倒一个敌人。
挑战 3： Caltrop Trip
使用 Caltrop 刺钉陷阱弄晕敌人后打倒。

挑战指南： 第一个挑战最难完成，两个敌人走在一起的机会不多，不过开场扒在左边的梯子上方等一会儿就会出现两个敌人走在一起的现象，一定要把握好这次机会。玻璃 Takedown 的机会比较多，可以等在东边的玻璃窗户附近等机会。持有干扰器的要优先接解决。

SHINOBI-IRI

挑战 1： SMASH LANDING
穿过软墙从上放将敌人打倒。
挑战 2： GRATE MOVES
通过地道将路过的敌人打倒。
挑战 3： OVER THE LEDGE
扒在平台边缘将敌人拉下去。

挑战指南： 由于章节模式中这场战斗有时间限制，所以说一下具体的打法。开场后先下去，将下面这个敌人打倒。之后进入中间的房间，这里有一个玻璃地板，停在那里下面会有个敌人移动过来，直接将他从上面 TAKEDOWN 掉完成挑战 1。下去后进入地道，顺着路线走，钻出地道后将不远处的敌人暗杀，这里可以看到 2 楼平台的敌人，扒在上面将平台上的敌人吊下去完成挑战 3。最后一个挑战完成的机会很多，最简单的办法是敌人发现后直接扔个烟雾雷，从地道走过去后完成地道 TAKEDOWN 拿到挑战 2。剩下的敌人使用飞镖或者绳索踢都可以轻松搞定。

BORYAKU

挑战 1： Breaking and Entering
隔着软墙将敌人 TAKEDOWN。
挑战 2： Over the Ledge
扒在平台边缘将敌人拉下去。
挑战 3： Caltrop trip
使用 Caltrop 陷阱后，敌人倒下后用追击（RT+Y）将敌人 TAKEDOWN。

挑战指南： 章节挑战中会强制在上方石像处装炸弹，挑战难度大增。开始后先解决面前的敌人。之后往左边走，这里有软墙，敌人会慢慢从右往左走过来，直接隔着墙将他 TAKEDOWN，此时会惊动其他敌人，直接在右边梯子下扔一个陷阱，从梯子跳下来的敌人一定中招。追击过后完成挑战 3。后面需要多一点耐心，我建议躲在下面的地道中将武装敌人先解决掉。之后利用右边的通风口来到狙击枪敌人的位置，直接给他扔一个烟雾弹，之后故意扒在平台边缘将他拉下去，这样又能解决掉这个讨厌的狙击枪，又能获得挑战 2 的要求，一举两得。场地中另外一个狙击手建议以上方石像为落脚点，快速移动不要被瞄到的情况下将其打倒，由于没有武装，这个敌人相对好解决。剩下的两个普通杂兵则无任何压力。

彩蛋大揭秘

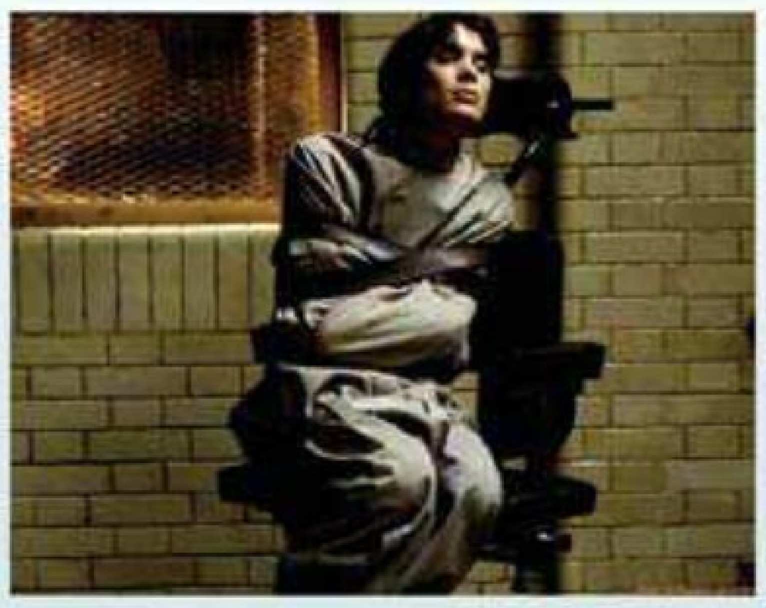
《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》在细节部分总觉得和前作《阿克汉姆城》相比略欠火候，不过这并不妨碍游戏中出现大量漫画相关的彩蛋内容。“《阿克汉姆》系列”不愧是最对得起FANS的游戏，有些彩蛋如果不是对原著十分了解可能很难注意到，十分考验死忠们的知识面，有些关联相关作品，有些则与整个DC漫画世界有关。这里笔者就为大家揭秘游戏中的多个彩蛋内容，相信无论是不是蝙蝠侠的粉丝都能看得过瘾。如果铁杆玩家在游戏中发现了更多不知道的秘密，也请通过E-Mail告知并与读者分享。

双面人打酱油

在GCPD的SWAT审问室中，桌子下可以找到一份报纸，上面写着“Harvey Dent当选了地区检察官”。Harvey Dent就是蝙蝠侠中大家熟悉的那个双面人，这个酱油打得漂亮。

稻草人相关

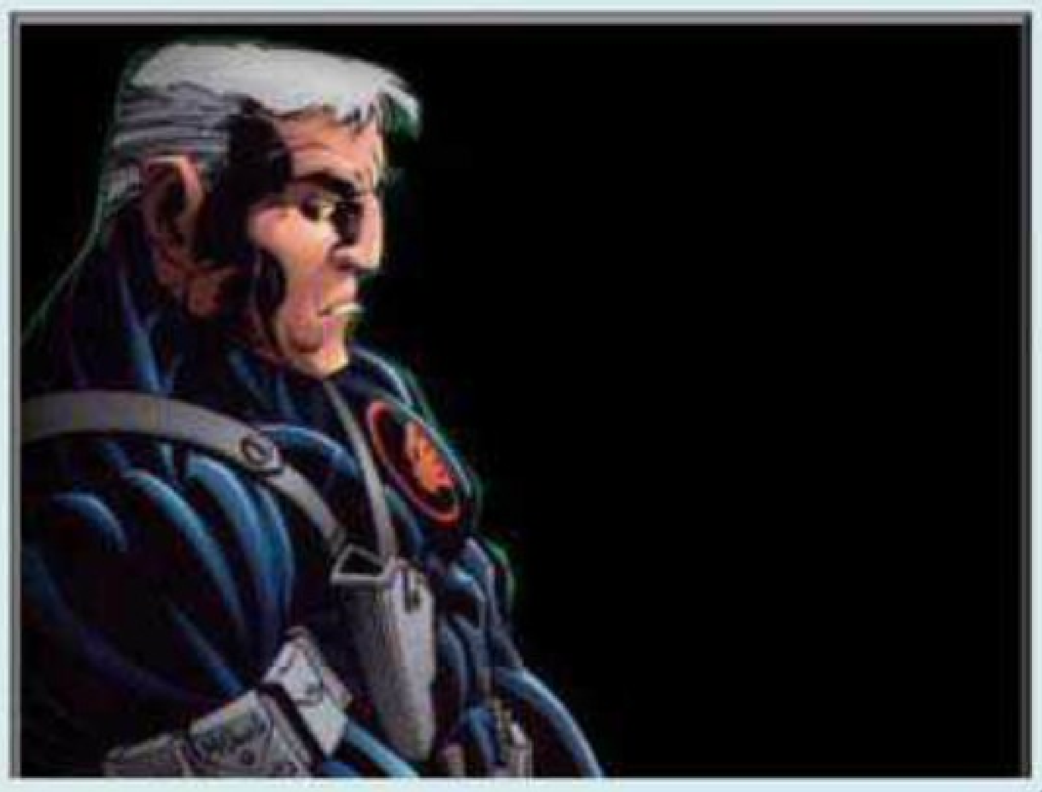
企鹅人船上的'The Final Offer'中可以看到一个关于Jonathan Crane公告，Jonathan Crane其实就是稻草人，《阿克汉姆疯人院》前稻草人还不存在，不过Jonathan Crane已经开始了对于恐惧的疯狂研究。在一开始的黑门监狱场景，“游客签名”部分也可以看到Jonathan Crane的名字，说明稻草人已经来过这里了。



落选的杀手

在Sionis Steel Mill中的一个桌子上可以看到一本书，上面写着“Cheshire”“David Cain”和“Black Spider”的名字，然后被贴上了大大的红色REJECTED（否决）字样，这些名字都是蝙蝠侠世界中的反派，看来在选杀手的时候，“黑面具”原本是考虑雇佣他们的。

Cheshire是越南杀手，擅长武术和使用毒药，性格时好时坏，曾经与正义联盟和蝙蝠侠战斗过。David Cain同样为职业杀手，曾效力于蝙蝠侠的恩师影子大师，游戏中杀手之一的Shiva曾是他的恋人，他的法则是只对出价最高的人效忠。Black Spider由于在DC世界中有多个版本存在，所以无从考证。



《阿克汉姆疯人院》的影响

在GCPD接近Control Room多处锁的场景，打开柜子后可以看到烟灰缸和雪茄，旁边有Aaron Cash和他家人的照片，这个Aaron Cash就是《阿克汉姆疯人院》中被鳄鱼人咬掉手的那个可怜警卫。

▲当年这位可怜的警卫，还有多少人记得他。

致敬经典

在接近企鹅人所在的Final Offer前打开探测模式会听到企鹅人说Final Offer原本名叫Olivia B. Meredith，这个“Oliver Burgess Meredith”可是大有来头，他是一名演员的名字，他曾在1960年的TV版中扮演企鹅人，这是一个很棒的致敬内容。

▲左1那位就是最早的企鹅人扮演者哦。

蝙蝠侠之父

在游戏的预告片中有一处藏得及其隐秘的彩蛋，不过这可难不倒神通广大的狂热FANS，在镜头一晃间，广告牌上写着Dickson Dock字样，这是为了向蝙蝠侠的作者Chuck Dixon致以敬意。他最早在侦探漫画中塑造了蝙蝠侠，并参与了之后一系列的作品，可以说是蝙蝠侠的生父。

▲右边的弥红灯，看仔细咯。

Blaze漫画

游戏中可以发现Blaze的漫画书店。Blaze是DC漫画旗下的公司，他曾推出了《Booster Gold》的漫画，在电影《超人 钢铁之躯》中也有相关彩蛋，这似乎暗示着Booster Gold相关作品会在不久后与大家见面?

日历人

在最后监狱场景，见到贝恩和小丑之前的房间，右边可以看到一个通风口，过去后就能进入关押日历人的房间。日历人是每逢佳节就会出去犯罪的家伙，他在《阿克汉姆城》中有登场，并且有相关成就。

CAT MAN

游戏中的活动海报中可以看到 Thomas Blake 的相关内容，这家伙之后变成了反派 CAT MAN。Thomas Blake 原本是捕捉丛林猫的高手，后因为厌倦这项工作走向了犯罪的道路，他认为自己的猫装扮可以给他带来9条命，并加入了 Secret Six 组织。

马戏团再现

和《阿克汉姆城》一样，起源中同样出现了关于 Flying Graysons 的海报，Flying Graysons 就是罗宾家人所在的马戏团，在《阿克汉姆城》中因为因为表演事故所以在海报上打上了“Cancelled（取消）的标志，到了本作中事件还未发生，所以是“Coming Soon”，比较考究的细节。

跑龙套的泥人

在城中可以发现名为 Funny Faces 的海报，这部电影的演员是 Basil Karlo，他之后变成了著名的反派 Clayface（泥人），Clayface 在《阿克汉姆城》中作为最终 BOSS 登场，当时的他还只是个出演三流电影的演员。

地名关联

在企鹅人的船上可以发现几座城市的广告，分别是 Metropolis，Central City 和 Coast City，这几座都是《超人》，《绿灯侠》以及《闪电侠》中出现的城市。

神奇女侠的敌人

在安德森制药厂（Anderson Pharmaceuticals），可以发现一句“TAKE ONE – CHASE YOUR BLUES AWAY”这句话来自 Veronica Cale，她是《神奇女侠》的头号敌人。顺便一提 2015 年超人和蝙蝠侠电影中，神奇女侠会由 Amy Adams 扮演，不知各位是否满意?

Man-Bat

玩家回到蝙蝠洞中与阿福对话，偶尔阿福会望着远处的蝙蝠洞谈到自己曾经见到过一只巨型蝙蝠生物，蝙蝠侠告诉他不要担心，这个巨型蝙蝠应该是暗指蝙蝠形态变异的反派 Man-Bat。还有一个提示也在阿福的对话中，阿福提到蝙蝠偷吃了他准备的烤鸡圣诞大餐，并且连骨头都没剩，蝙蝠侠表示蝙蝠并不会去吃鸡，恐怕是有新的物种出现了，这个新的物种推断就是指 Man-Bat。

另有所指

在抓逃跑犯人的支线人物中，偷听其中一个犯人的对话会听到关于被手持回旋镖的人追杀的话题，旁边的人问他是不是蝙蝠侠，他解释这个人并非蝙蝠侠，据他形容这个持回旋镖的家伙叫自己“Captain”。罪犯提到的人其实是 Captain Boomerang，他是《闪电侠》中出现的反派，擅长使用回旋镖攻击，曾将闪电侠用回旋镖打倒。他还隶属于游戏结尾要丧钟加入的自杀小队。

魔术师与捕鼠者

脱衣舞俱乐部后门可以看到 Zatanna 的帽子以及 Ratcatcher 的面具，Zatanna 是《Golden Age》中魔术师 Giovanni Zatara 的女儿，是正义联盟的成员，并且可以通过念咒语施展法术，其魔术表演宣传内容可以在游戏中的哥谭市找到。Ratcatcher 是犯罪狂，先后因为伤害、绑架、抢劫等多种罪名入狱。他称自己为捕鼠者是因为其与生俱来能与老鼠沟通并善于捕捉老鼠的天赋，曾通过老鼠群为哥谭市带来瘟疫。

建筑大师

游戏收集中有不少 Cyrus Pinkney 相关的内容，他是《蝙蝠侠》漫画中一名建筑师，哥谭市所有的建筑风格都由他设计，可以说是一手打造旧哥谭市的建筑艺术大师。

Falcone 黑帮家族

还记得被企鹅人收拾的那个长脸 Alberto Falcone 吗？他隶属于 Falcone 家族的黑帮分子，游戏中还有多名 Falcone 家族黑帮分子出现在游戏中，包括 Sal Maroni, Carmine Falcone, Carla Viti, Sofia Falcone, Lewis (Lew) Moxon, Rupert Thorne 以及 Tony Zucco，他们的名字全部出现在 GCPD 的黑板报上，此外在一个房间中还能看到 Jefferson Skeevers 的名字，这些都是蝙蝠侠漫画中的黑帮分子——Falcone 家族中的成员。

在漫画中，Falcone 家族是高谭市势力最大的黑帮，其最高领袖 Carmine Falcone 曾与市长暗中勾结，控制整个城市，当时的警察局长也受其摆布。

猫女相关

在 GCPD 黑板报上 Falcone 家族名字其中最底下写着女儿“Selina ???”，，没错，就是猫女的真名 Selina Kyle。猫女认为自己是 Falcone 家族的女儿，至于其中的联系玩家可以找《The Long Halloween》这部动画来看。

AmerTek

游戏中玩家可以看到有一个地点名叫 AmerTek，这是 DC 超级英雄 Steel——John Henry 原本一个专门制造武器的工厂名。他曾是正义联盟的成员，同样加入过结尾彩蛋相关的自杀小队。AmerTek 相关的内容还出现在游戏宣传片中，子弹上印着的正是 AmerTek 的标志。

雨果相关

游戏中“Strange Minds”这个建筑与雨果博士有关，在蝙蝠侠动画 Episode 2.12 集中就以“Strange Minds”作为标题，这一集中雨果博士发明了可以看到罪犯内心世界的装置。“Strange Minds”在阿克汉姆城中同样有出现，Alberto Falcone's 的录音中也有相关内容。

绿箭相关

在企鹅人船上 The Final Offer 往前走，Boiler Deck 附近发射一个远程钩爪，之后看左下方有三个仓口，走斜面从边上的栏杆过去可以看到 Queen Industries 的货船箱，这个 Queen Industries 是《绿箭》里主角 Oliver Queen 的产业集团。

关于绿箭还有另外一个彩蛋，在游戏宣传片中出现的那个箱子上面就写着 Queen 的名字，而另外一个镜头中远处桥上的星与绿箭侠的 Star City 不谋而合。

Talon

酒店上直升机那段，Vicky Vale 讲话的时候可以在酒店上看到两个 Talon 的雕像。Talon 是杀手组织——The Talons 中的成员，其能力可以细胞再生，这个组织负责保护 Court of Owls，Court of Owls 整个影响力之大甚至影响到哥谭市的架构以及历史。

精神病学家

在 Lacey Towers 的黑面具犯罪现场场景可以看到 Dr. Penelope 的房间，她是一名精神病学家，在之后的《阿克汉姆疯人院》中也有登场。

Red Hood

在蝙蝠洞的一个板子上有关于 Red Hood 的案子，Red Hood 其实就是小丑掉进化学工厂前去犯罪的的称呼。还记得游戏剧情中小丑带着红帽子掉进化学工厂那段吗？这个出自 1988 年的漫画《The killing joke》，是一部讲述小丑起源的漫画，原著读者公认最好的版本。Red Hood 这个名字也被之后复活登场的第二代罗宾 Jason Todd 使用，不过根据剧情时间推断这个内容与其无关。

▲游戏中小丑起源的演绎与漫画《The killing joke》无二。

狡猾的小丑女

在救下小丑女后开启侦探模式观察，会发现其他警察都是紧张状态，惟有作为人质的小丑女情绪是镇定的，蝙蝠侠在当时应该留意到了什么。另外在观看人物建模的模式中看小丑女，会发现她手上拿着一个板子，放大后仔细观察，上面其实是自杀小队的名单，已经写好了丧钟的名字，顺便一提小丑女也是自杀小队的成员之一，如此一来结尾彩蛋内容就能联系起来了。

圣诞歌曲

在最后黑门监狱部分，小丑会唱“Jingle Bells, Batman Smells”，这是当时 1992 年动画版中小丑的配音者 Mark Hamill 唱的，看过今年的电影《囚徒》(Prisoners) 的读者应该会有印象。

跳舞的小丑

最后遇到小丑的时候，如果蝙蝠侠不出手揍他，就可以看到他在原地不停的跳舞，他会一直跳，直到你忍不住出手揍他为止。

蝙蝠车

在蝙蝠洞中可以看到蝙蝠侠的爱车——Batmobile ，只不过车还在建造阶段，有时候回蝙蝠洞还会看到阿福正在打造这辆车，不过可惜的是车随后又被破坏掉了，所以系列三部曲中玩家无缘见到蝙蝠车，比较遗憾。

韦恩的未婚妻

在蝙蝠洞的工作桌上可以看到来自 Andrea Beaumont 的两张卡，一张是巴黎另外一张是罗马，上面提到了她找寻父亲的相关信息。Andrea Beaumont 又名 Phantasm，在 1993 年的蝙蝠侠动画电影版《Batman: Mask of the Phantasm》中登场，Andrea Beaumont 是富豪 Carl Beaumont 的女儿，与韦恩相恋并打算结婚，不过终究因为其父亲是黑手党的原因取消的婚约，这也致使她成为了反派 Phantasm。Andrea Beaumont 还在《Justice League Unlimited》中登场，并被 Amanda Waller 雇佣，Amanda Waller 就是游戏结尾彩蛋雇佣丧钟的女人。

LIGHTNING RETURNS™
FINAL FANTASY® XIII
ライトニング リターンズ ファイナルファンタジー XIII
VG247

距离世界的终焉还有两个星期

本作是“《最终幻想XⅢ》系列”的完结篇，在本作里，玩家需要操作雷光一人在这个剩余寿命只有14天的世界里进行冒险。本作的流程不算长，主线通关的话所花费的时间不会超过10小时，在本作里支线探索和祈愿画布这两个支线系统才是重中之重。战斗系统也进行了大换血，在本作里能操作的角色只有雷光一人，新加入的换装系统让雷光在战斗时也能够一人单独应对强大的敌人。

文 秋沙雨 美编 NINA

闪电归来 最终幻想XⅢ		Square Enix	角色扮演
X360	Lightning Returns:Final FantasyXⅢ		繁体中文
	2013年11月21日	本地1人	388港币
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

系统

操作指南

基本操作

键位	功能
A	确定/对话/调查
B	取消/跳跃
X	打开大地图
Y	打开菜单
RB	攻击
RT/LT	冲刺
RS	视角重置
十字键	选择/切换目标
左摇杆	选择/移动
右摇杆	视角移动
START	暂停
BACK	开启或关闭小地图

战斗操作

键位	功能
A	确定/使用技能or魔法
B	取消/使用技能or魔法
X	使用技能or魔法
Y	使用技能or魔法
RB/LB	切换服装
RT	查看敌人信息
LT	发动超频模式
RS	远近视角切换
十字键	选择/切换目标
左摇杆	选择/移动
右摇杆	视角移动
START	打开回复道具与GP技能的菜单

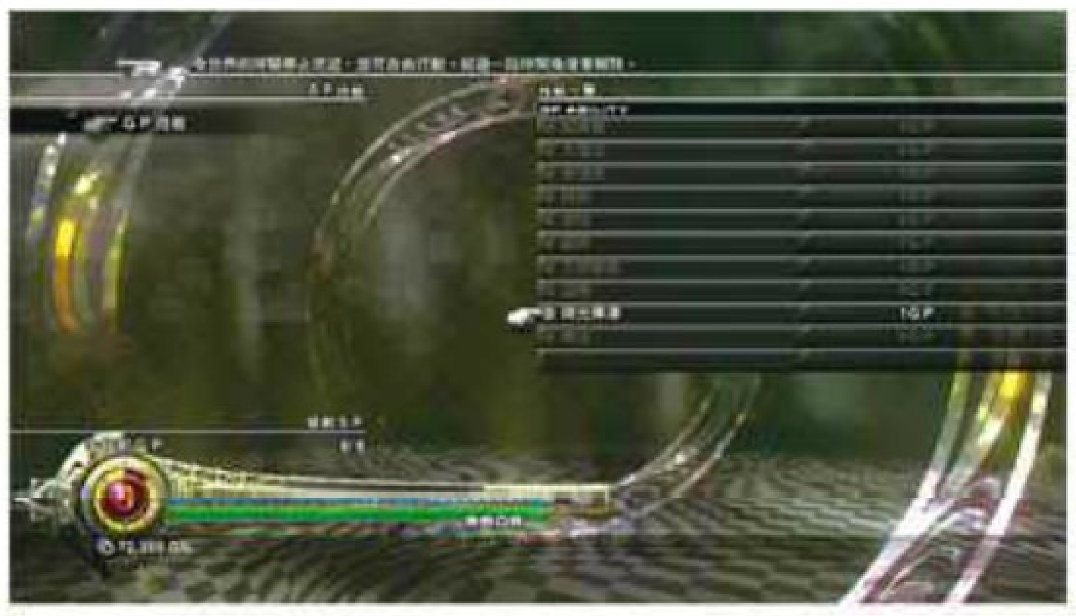
原野探险

时间概念

本作最大的特征便是游戏里面的时间会与现实里的时间同时进行流动，在一开始，玩家只有 7 天的时间来自由行动，通过完成主线与大量的支线能够将时间扩张到 13 天甚至是 14 天。如果没有能够在时限前完成所有主线的话，就会 GAME OVER。

每天 6 点就会自动返回方舟，在方舟里时间是不会流动的。

游戏里的一分钟等于现实时间的 2 秒，对于一个 RPG 游戏来说这么点时间是不够的。这时就能够通过 GP 技能“时光停滞”来消耗 1GP 暂停时间，暂停的长度大约为 1 分钟。



在以下几种情况下是不会消耗时间的：

- ●触发剧情
- ●进入战斗
- ●进入商店
- ●打开菜单或暂停
- ●在方舟里

动作操作

在大地图中，玩家们可以操作雷光做出各种各样的行动，如同动作游戏一般在城镇里上蹿下跳，从高处跳下来时如果旁边有钢杆的话，雷光还会顺着钢杆滑下来。

在这种日常模式下，能够使用好几种动作键，除了上文提到的 B 键的跳跃之外，还有 RT 键的冲刺和 RB 键的攻击。

冲刺会消耗左下角蓝色的行动量表，行动量表是能够自动回复的。如果一旦用完的话行动量表就会变红，然后自动回复，但是在它完全回复之前不能够使用冲刺和攻击。

城镇以及野外的移动

城镇之间的移动方法基本上是依靠列车来进行，搭乘列车的话会消耗时间，如果处于“时光停滞”状态的话还会被迫解除该状态，但是可以节省 GP，第一次去其他城镇或大地图时必须乘坐列车，除了路克瑟里欧北站可以前往悠斯南，南站可以前往死亡沙丘和荒蛮原野。

城镇的部分地区是只能在限定的时间内才能够进入的，例如路克瑟里欧的黑街就只能够在 0 点 ~ 6 点才能进入，悠斯南的斗技场只在

21 点之后才会开放。

使用 GP 技能“传送”来进行移动的话就方便很多，不仅能够直接前往车站，还可以前往大部分曾经到过的村庄与都市，而且不会解除“时光停滞”，不过代价就是需要消耗 2GP (NORMAL 难度和 HARD 为 3GP)。

商店

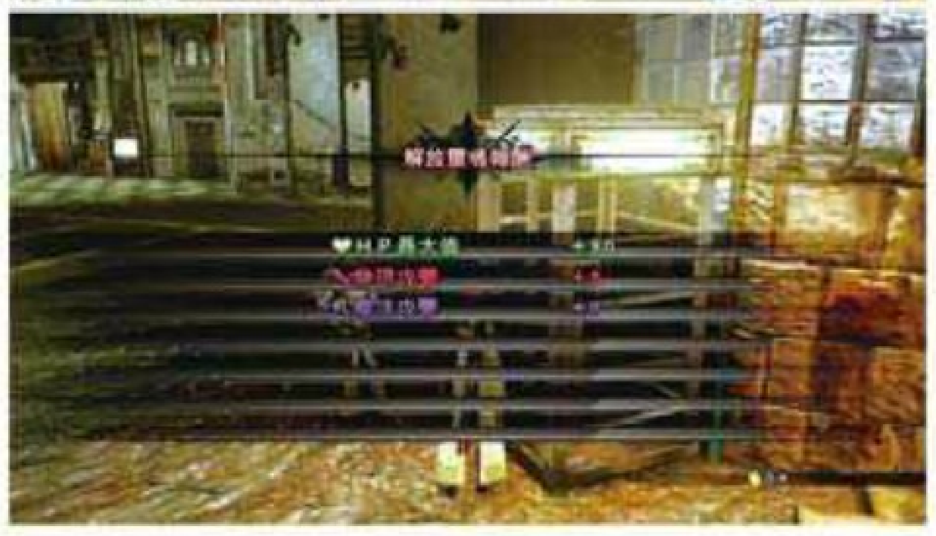
城镇里有着各种各样的店铺来为雷光的行动提供帮助。

商店名称	作用
杂货店	可以购买用于回复的道具
魔法店	可以进行技能或魔法的合成与升级
装备店	可以购买服装和饰品
锻造屋	可以购买武器和防具，（二周目后）可以进行武器和防具的升级或降级
旅店	可以休息至指定时间并回复HP
餐厅	进餐后可以回复HP，不会消耗时间

支线探索与祈愿画布

●支线探索

与头上有星形标志的 NPC 对话可以触发的任务，很多 NPC 是在不同时段里出现的，想要触发所有支线需要费很大的功夫。完成支线探索后不仅仅能够获得道具、GIL 和提高能力上限的奖励，还能够获得延长世界寿命的“辉力”。



●祈愿画布

与车站旁的陆行鸟女郎巧可莉娜对话就可以接受任务，任务的要求都是提交一般素材或关键物品，完成后也能够获得道具、GIL 和提高能力上限。

战斗相关

难度设定

游戏一开始只有 EASY 和 NORMAL 两个难度，二周目通关后追加 HARD 难度。三个难度的区别如下 ：

难度	获得GIL	获得GP	战斗难度	逃跑惩罚	在地图上能否自动回复HP
EASY	最少	最多	简单	无	○
NORMAL	EASY的2倍	EASY的一半	普通	时间自动经过1个小时	×
HARD	EASY的3倍	NORMAL的一半	困难	时间自动经过1个小时	×

遭遇敌人

在地图上遭遇敌人时使用 RB 键攻击与其接触会进入战斗，而根据接触方式的不同，进入战斗时的情况也会有所变化。顺便一提的是，使用 RB 键拔出武器进行攻击后再按 A 键的话雷光就会收起武器。

EXCELLENT	在敌人没有察觉到雷光的时候进行攻击，进入战斗时敌人的HP减少25%
GOOD	在敌人察觉到雷光的时候进行攻击，进入战斗时敌人的HP减少10%
BAD	被敌人攻击，EASY模式下敌我双方没有任何增减，NORMAL难度和HARD难度下雷光的HP会减少5%

战斗装备

雷光一次可以装备三套服装，服装在战斗时可以自由切换，服装大致上可以分为物理型和魔法型两种。大部分服装都能够通过在店铺里购买来获得，少部分是在方舟的宝箱或通过主线 & 支线剧情获得。

战斗行动

战斗页面左下角的大数字为 GP 值，在战斗里可以消费 GP 进行回复或发动超频模式等。数值旁边有四种颜色的槽，上面红黄蓝三种是 ATB 槽，代表着三套服装的行动值。最下面的绿色槽为 HP。战斗画面右边是当前服装与可使用的技能。每套服装的可装备技能为 4 个，而所有服装都绑定了 1 个或 2 个技能，剩下的技能就由玩家自己来装备。按 LB 键或 RB 键可以切换服装。

在战斗里能够使用物理技能和魔法技能，技能的获得都是通过宝箱或打倒敌人来进行的。

攻击或防御都会消耗 ATB 槽，ATB 槽的积攒只能够通过时间流逝，如何合理分配三套服装的 ATB 消耗就是战斗时最该注意的事。

GP技能

GP 值的上限是通过完成主线来进行增加，GP 上限为 9。所有的 GP 技能都是通过消耗打倒敌人时获得的 GP 来使用的，GP 技能除了系统自动获得的之外，剩下的都是随着日期变化而接二连三地出现在方舟的宝箱里。在战斗时按下 START 键打开回复道具菜单后按 RB 键就可以移动到 GP 技能菜单。

GP技能名称	消耗GP	作用
超疗伤	2（※NORMAL难度）/1（EASY难度）	HP全回复
大复活	3（NORMAL难度）/2（EASY难度）	复活并回复HP
齐还原	1	解除所有能力低下或异常变化状态
诱饵	1	召唤莫古利，一段时间内吸引敌人的注意力
地槌	2（NORMAL难度）/1（EASY难度）	全场范围的无属性攻击，附带吹飞效果
超频	2（NORMAL难度）/1（EASY难度）	在战斗时按LT键可以发动，减缓时间的流逝，方便连击
王牌驱动	1	在超频模式状态下再按一次LT键就可以发动，单体必杀技攻击，可以把周围的敌人也一起卷进来
逃离	0	从战斗中逃跑，NORMAL难度和HARD难度会强制经过1个小时
时光停滞	1	暂停时间，长度约为现实的1分钟
传送	3（NORMAL难度）/2（EASY难度）	移动到指定的地点，在战斗时没法使用

※HARD难度的GP消耗与NORMAL难度一样

回复道具

在杂货店或完成支线时可以获得各种各样的回复道具，这些道具都只能给装备在回复道具栏里，在战斗时按下 START 键就可以打开回复道具菜单。

击倒

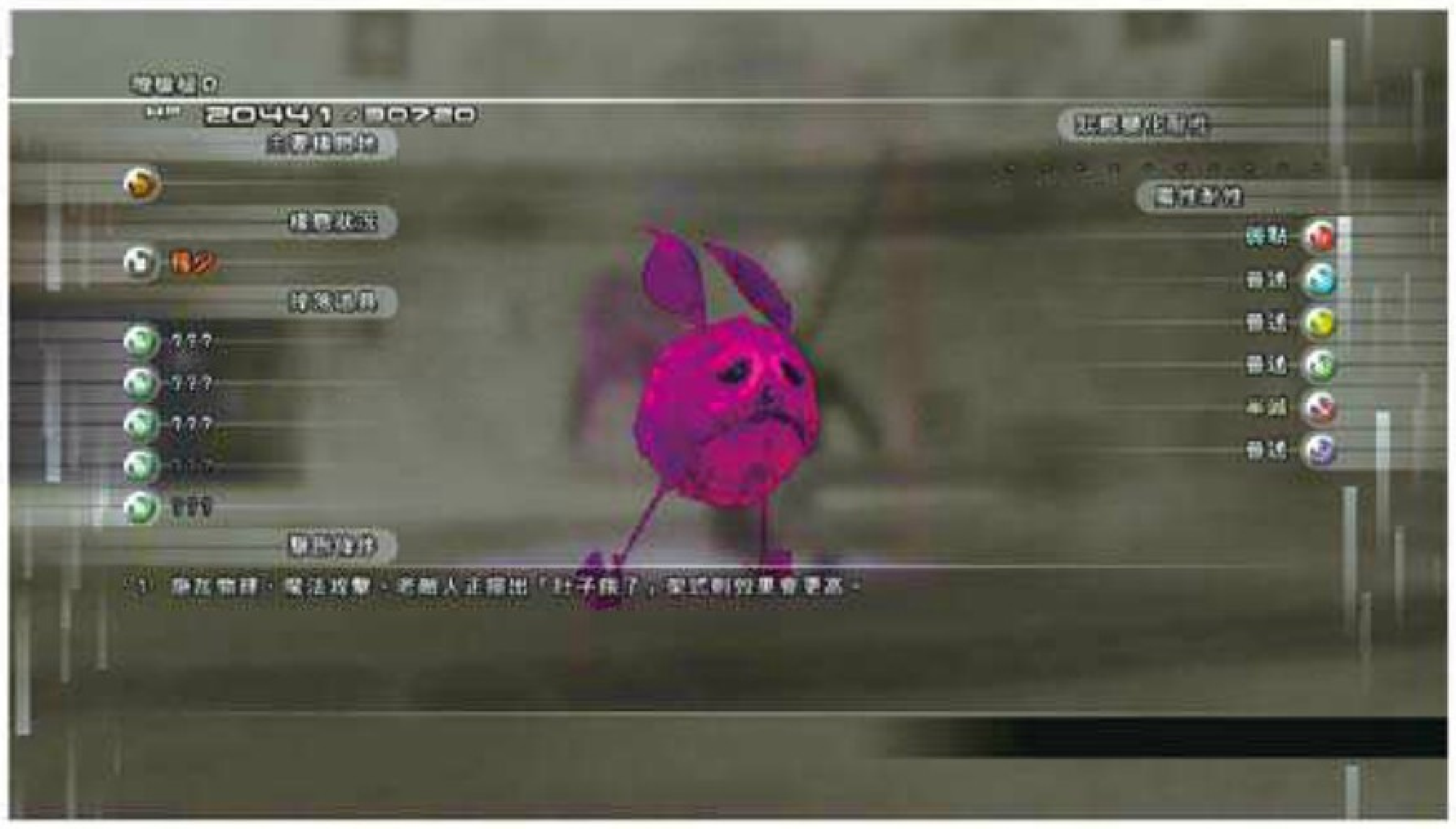
针对敌人的弱点属性进行攻击后它们身上会出现波纹，当波纹变成红色的时候就会被击倒，这时候进行攻击就能够输出更大的伤害。部分中大型敌人或 BOSS 的击倒还分成好几个阶段。部分敌人的攻击如果能及时防御住的话也能够打出击倒效果。

敌人凶暴化

从第 7 天开始，大地图上的敌人每过一天就会变强一些，到第 13 天时会达到最强的阶段，部分敌人的外形和名字都会产生变化，大型敌人除外。

种族灭绝与“最后一只”

当把地图上的某种敌人打到一定数量之后，就会出现全身紫色的魔物，这是该种敌人的“最后一只”，不仅仅是外表和名字产生变化，攻击力等数值也不是平时状态下所能比拟的。打倒“最后一只”后该种族就会灭绝，这时候就再也无法在地图上找到该敌人，也再也无法拿到与该敌人相关的素材，所以平时刷钱时建议别买敌人掉落的素材。打倒“最后一只”后地上还会出现装备奖励。



尸界

在城镇或野外突然出现的被“混沌”所包围的空间，被黑色的扭曲屏障所掩盖。里面的敌人会比平时要更加强大一些，相对的，战斗后的奖励也比平时更加丰厚。在尸界里还能捡拾到“灵魂种子”，拿去给魔商人可以换钱，只要一直不攻击尸界里的敌人，就能够一直捡取魔种子，累计捡取 99 颗还能够拿到一个成就。

尸界的加成效果为以下几个方面：

- 敌人HP、物理攻击和魔法攻击为平时的1.5倍
- 敌人的HP会永久处于“治愈”的缓慢恢复状态
- 哪怕受到攻击，敌人的行动也不会中断
- 敌人中了弱化、妨害等状态后也会在极短的时间内复原
- 雷光受到弱化、妨害等状态时效果时间变长
- 战后的GIL、GP和道具掉落机率增加

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

主线流程攻略

序章

开头是战斗教程，战斗时按下 LB 键和 RB 键可以进行换装。在地图上使用 RB 键可以攻击敌人进入战斗。三场战斗之后继续剧情，顺着路一直往前走，楼梯上可以与商人对话购买回复药。中途有几个强制杂兵战，顺着路走到一扇门前调查开关。进行前进，剧情之后就是 BOSS 战，弱点冰属性，难度不大，战斗后继续前进。

方舟

剧情之后返回方舟，调查完周围的四个箱子后开启自订样式系统，可以给雷光进行换装，换装完毕后习得新的 GP 技能，然后调查书柜与“萨勒蒂斯”再次战斗。与霍普对话完调查移动装置。

路克瑟里欧

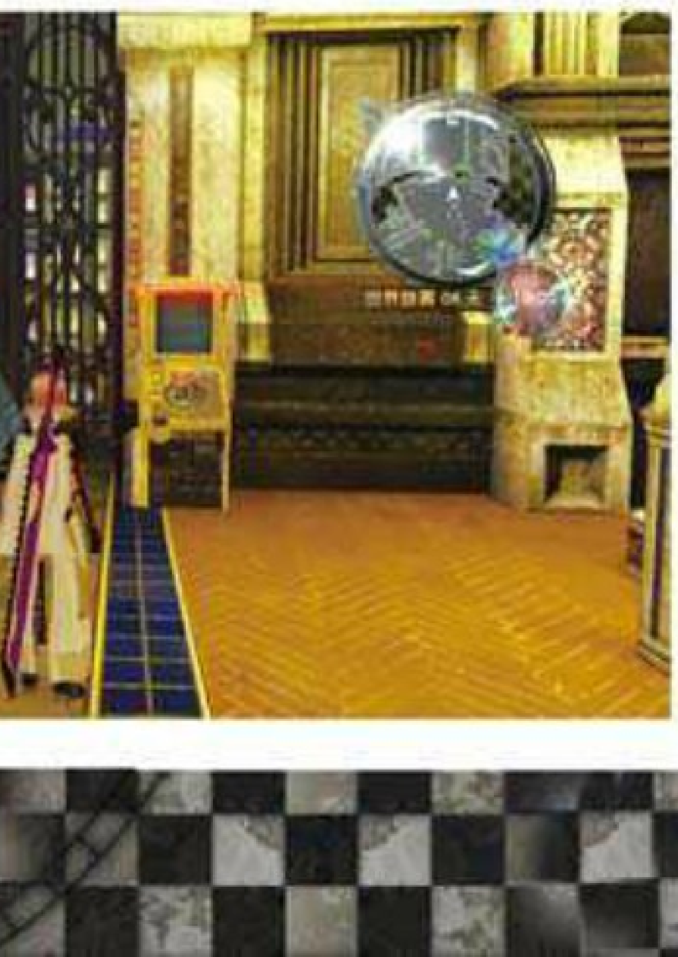
支线名称	支线流程
信仰的去向	与审问官说话之后与整个城镇的NPC说话（包括商店和旅馆的NPC），调查地上的海报，期间还有一个支线任务“找寻霍姆斯！”调查完毕后与审问官说话，这时候就会开启新的区域。
寻找霍姆斯	在车站前自动触发剧情后开始支线，去北边墙角找到霍姆斯，将他带到车站去找索顿即可。

和巧可莉娜说话可以做“祈愿画布”任务，类似于一般的委托，提交指定数量的道具即可。

零点之后，在车站前广场会出现一群白衣人，一路保持距离跟踪他们到电话亭前，剧情后在这个区域的主线部分结束。在北站乘坐列车可以抵达悠斯南，在南站乘坐列车可以前往死亡沙丘和荒蛮原野。

悠斯南

抵达悠斯南后习得 GP 技能“传送”，这时可以消耗 GP 在城镇间移动。从前往最南端对话触发剧情后往回走会有一个在吹喇叭的 NPC，对话之后给他 2000GIL，今天可触发的主线就到此为止，剩下的时间可以在两个城镇里四处逛逛。到 6 点会自动回到方舟。回到方舟时 GP 会自动加满，可以趁现在多使用时间暂停或传送四处走走。



方舟

和霍普交谈“关于主探索”和“关于支线探索”之后可以使用传送阵，如果之前有去过悠斯南的话传送地点会多出悠斯南的选项，不过由于悠斯南的主线需要等到 18 点才能进行，现在就先去路克瑟里欧。

路克瑟里欧

前往商业区河边调查墙壁（在北部车站与 NPC 说话花费 500GIL 也能打听到）、仓库街西北部、南部车站西南部的墙壁，剩下的一个需要等到 0 点之后前往黑街才能调查，现在可以先前往南站，可以乘列车前往死亡沙丘四处逛逛，等到 18 点时前往悠斯南。

悠斯南

18 点整来到仓库门口和 NPC 对话进入建筑，爬上楼梯后沿着路一直走自动触发剧情，与“独眼巨人”的 BOSS 战，将其 HP 打掉一定程度后会进入狂暴状态，这时所有属性都是弱点，只要在它攻击时及时防御就行了。剧情后来到仓库街，沿路走会有一场强制杂兵战，战斗后调查地面拿到 ID 卡，沿着提示走，进入地下通道后在中间的门旁边用 ID 卡解除开关。来到地面后进入神谕区调查大门。

剧情后与萨扎克说话自动进行到 19 点，然后去找烟火师父头子说话，在 0:30 前收集到 10 个烟火，去地图标示的四个位置与 NPC 说话可以直接拿到烟火，中央大道北端的 NPC 需要到“太守之宴”花 1000GIL 买酒回来才能拿到，在斗技场战斗也是可以拿到烟火（每个时段不一样），调查陆行鸟女郎的海报之后与各处的陆行鸟女郎说话一共可以拿到 4 个烟火，有两个限时支线也是能拿到烟火的。

支线名称	支线流程
醉鬼的烟火	在中央大道尽头与醉醺醺的NPC说话开始支线，去餐厅“太守之宴”购买“巴卡斯酒”回来后支线结束。可以拿到4个烟火。
烂烟火	在美食区与胡尼可拉说话开始支线，去旁边的“光荣的凯旋道”打魔物拿到烟火之后回来找他，跟着他走到摆摊街，对话之后支线完成，可以拿到7个烟火。

拿齐 10 个烟火回来找烟火师父头子，然后去找萨扎克，剧情后去斗技场。

支线名称	支线流程
粗鲁的女明星精神	去斗技场进行三连战，会强制消耗30分钟的时间，可以拿到服装“弦月”。

3:00 之前换上“弦月”回来找萨扎克，在这之前可以四处逛逛，过 0 点后先回路克瑟里欧。

路克瑟里欧

0 点后黑街开放，去黑街找到最后一个暗号，剧情后去追诺艾尔，一路上随时使用暂停时间减少时间消耗。来到无名墓地，这里可以经常刷出体型比较大的龙或机械兽，打倒后 GP+4 或 +5，所以一路上不用担心 GP 的消耗，沿着地图走到标示的地方触发剧情。

前往黑街与 NPC 说话，需要一个“艾特罗的纹章”，在之前找到位于黑街的数字暗号处附近可以遇到女神的狂信徒，打倒后即可拿到。进入前先在旁边的杂货店进行补给，进入封锁区域后触发剧情，在天花板上沿着路一直走到尽头，触发剧情之后是 BOSS 战。

BOSS 弱点雷，风属性减半，难度不大，如果有首发附赠的克劳德特典的话，在诺艾尔倒地后使用服装捆绑的技能可以打出 2 ~ 3 万的伤害。战斗时尽量使用超频，战斗结束后会补充 10 点 GP 所以不用担心 GP 的消耗。BOSS 战后剧情，这一部分结束，GP 上限 +1，地上可以捡到一把武器。

结束后系统提示一个支线任务。

支线名称	支线流程
圣女辉石	去大圣堂前与NPC对话开始任务，然后去仓库区找一个站在一堆箱子前的男性，对话后破坏箱子，调查地上的闪光点，然后回大圣堂报告任务。

该任务完成后到大圣堂可以与班尼拉见面。所有事情都做完之后回到悠斯南。

悠斯南

换上“弦月”回来找萨扎克，自动到 3:00，剧情间可以拿到一把武器。进入建筑物里面之后是和游戏开头一样的路线。经过序章的路线后，中途有两扇门是需要拉开关的，在第二扇门旁边可以拿到耐冰项链。继续往前走到门前触发剧情，走入旁边的走廊，一路前行，在一扇门前会有一场强制杂兵战，走到最深处调查桌子，剧情后从右边的楼梯下去，再次来到门前调查门。最好装上之前拿到的耐冰项链。

剧情后是 BOSS 战，冰雪的弱点是火，耐性冰，他准备冲过来时注意防御，冲过来攻击之后会有一段时间的硬直，这时候按下 LT 使用超频，切换到克劳德的服装使用专有技能攻击。战斗后这一部分的剧情结束，GP 上限 +1，地上可以捡到一把武器。事情做完后回到方舟。

方舟

和霍普对话完之后使用传送装置来到死亡沙丘。

死亡沙丘

在车站与旁边的 NPC 说话开始主线，调查红色仙人掌开启传送装置，在沙漠各处都有红色的仙人掌，调查仙人掌可以自由传送到沙漠的各个地点而且不会消耗时间。从北方走（西边有沙尘暴挡路）来到法外都市拉斐安，到屋子里与红衣服的男性 NPC 亚德尼斯说话两次开始入团任务，然后原路绕到地图标示的位置，事先有调查过那附近的红色仙人掌的话可以直接传送过去。靠近沙尘暴触发小 BOSS 战，先用魔法攻击打掉它的外壳，等它到底后就使用物理攻击，战后会有 4GP 的奖励，物攻和魔攻不够的玩家建议在这里多使用超频来尽量放魔法。剧情后回去和亚德尼斯说话。

在亚德尼斯的带领下见到牙，剧情后牙暂时入队，总算是有同伴了。来到“巨人双手”附近的遗迹入口，利用红色仙人掌传送回车站然后跑过去是最快的。

进入遗迹和门口的NPC说话开门，剧情后向前走一段路有一个红色仙人掌，往前走进入“圆月之室 上层”会有红色和蓝色两扇门，其中一扇是开着的，这两扇门会根据时间的流逝自动进行开关，一个小时更换一次，经常使用“时光停滞”的玩家需要注意一下，基本上不管是哪扇门最后都能走通，但是如果是想收集宝箱的话就得多注意门的切换。往前走进入“圆月之室 下层”，走到尽头调查红色的装置可以开门。

来到圣殿门前有一个红色仙人掌，调查大门触发剧情。返回“焰火之室”，穿过南方的走廊，小房间里有一个“巡礼的十字座”，这个迷宫里有好几个“巡礼的十字座”，如果之前在沙漠里四处搜寻的话还能找到两三个。拿到三个“巡礼的十字座”后，先用红色仙人掌移动到三个“石板之祀”（最近的话就是“巨兽坟场”的那个，另外两个在“亚特蒙斯的沙海”和“干涸大河”），进入地底使用“巡礼的十字座”打开门之后拿到三个“石板”。进入“放逐石路”，使用石板触发剧情，拿到“十字座侧翼”。

顺着路一直走来到“黄金之室 下层”，这里有一个红色仙人掌。从旁边的楼梯下去穿过“热岩砂道”，来到“焦土之室 下层”，从右下角的房间绕过去启动门的开关。从门一直走进入“幽禁石路”调查剧情触发剧情，把“石板”放上去，剧情后拿到“十字座顶部”。

回去使用红色仙人掌返回圣殿门前，走到“忘却的画廊”处使用石板拿到最后的“十字座底部”。

回到门前解开封印，来到深处调查圣宝，剧情后BOSS战。除了风属性以外包括物理攻击在内的攻击全部减半，现阶段能使用的最强的风属性魔法就是“中劲风”，BOSS第一次倒地时风属性会变成弱点，这时候一直用风属性魔法攻击，第二次倒地时就换成高输出的物理攻击。由于是BOSS战所以不用担心GP的消耗，战斗一定会回满。要小心BOSS的中毒攻击。战斗后这一部分的剧情结束，回复道具上限+1，地上可以捡到一把武器，走出门后牙离队。这时候在魔法商店可以提升魔法等级了。回到车站，乘车前往“荒蛮原野”。

荒蛮原野①

走出车站触发剧情，来到地图指定的地方与葛雷德说话触发剧情，然后去与基沙尔说话，剧情后去对面找砍柴的NPC说话。顺着地图的指示来到都市遗迹，之后是剧情战，小BOSS火属性与冰属性减半，用魔法可以很快轰出硬直，没什么难度。剧情后回农场，靠近地图标示自动触发剧情。剧情后和医生对话，然后给白色陆行鸟喂食。和农场的NPC对话可以拿到野菜（与田里的NPC对话）、羊奶（以旅馆的NPC对话）和活力饮料（与骑着陆行鸟的NPC对话）。全部喂食后和莎菈菈说话开始支线。

支线名称	支线流程
女儿的心愿，父亲的心愿	前往“亚克特森林”寻找柯尔，在上图的位置与NPC对话，他会要求玩家那“森林的肥料”给他，附近树下有铲子和袋子的话调查一下就能拿到，如果想种田的话建议再找三个肥料，剧情后回去报告即可。

这时候田就可以种了，在杂货店可以买到种子，交给她三个肥料之后所有田都能够种了，种下种子后过6个小时就能够拿到野菜。

在“森林旅舍 亚克特”与药师卡迪西亚对话，将8个“陆行鸟茸”（在白天的森林里可以采集）和6个“大王花的花粉”（晚上后在森林里打大王花掉落）交给她可以拿到活力饮料。

喂食一样饲料之后就能够骑陆行鸟了，LB键骑乘，RB键攻击，B键跳跃，战斗时会加入战局。再喂食3个饲料就能够让它回复到最佳状态。如果之前拿了活力饮料之后再种了田的话，等收成之后拿去喂陆行鸟即可。有好几个支线可以让陆行鸟完全回复。

支线名称	支线流程
传说级的料理	在“畜牧聚落 艾列斯”与厨师NPC对话触发剧情，把3个彩色果冻（晚上在草原打小魔王红椒可以拿到）和2朵月读幻花带给他就可以制作出“美味晚餐”喂食陆行鸟。“传说食谱”所需要的2个艾列斯苹果是在聚落右下角的高台上，2个奇幻鼹鼠是需要到“奇岩地带”调查地面的洞采集到，在陆行鸟完全回复前是拿不到的。
陆行鸟的鼓动	在“森林旅舍 亚克特”与奈迪对话触发支线，带着陆行鸟到地图左上角（找到陆行鸟的那个地方的最东北面）或“畜牧聚落 艾列斯”左边吃“幽儿的花”，然后回来报告即可。

支线名称	支线流程
必备的资质	在亚克特森林入口与骑着陆行鸟的NPC对话触发支线，给他6个彩色果冻（晚上在草原打小魔王红椒可以拿到）即可拿到“美味晚餐”。

完全回复后长按 B 键可以在空中滑翔一段距离。

穿过“奇岩地带”前往圣徒聚落“波尔塔”，从神殿正门左边走来到高台上触发支线。

支线名称	支线流程
等待完结的人	跳到右边的屋顶，然后按照左右左右的移动顺序来到神殿门口顶上即可。

从右手边的爬梯上去，过桥进入神殿。走过长廊后来到神殿内部，剧情后继续前进。除了 EASY 难度之外，NORMAL 和 HARD 难度下在这里走会自动减血，多注意用 GP 回复。从左边上去遇到幽儿，跳上楼梯后一直走，来到中层房间后在右上与幽儿对话继续前行，来到走廊时与门内的幽儿说话，这时门外就会出现楼梯。

顺着路走到尽头会看到一个小 BOSS，打到后来到另一边与幽儿说话继续前行，找到第二个幽儿时触发剧情，前进至上层，顺着路走到“记忆之回廊”，期间如果要拿宝箱的话一定要小心别掉到下层，否则要重新爬一次。穿过回廊会有一个小 BOSS，在与另一个幽儿对话触发剧情。顺着路走到“女神的祭坛”触发剧情，然后是与凯厄斯的 BOSS 战。

这场战斗是目前为止难度最大的战斗，凯厄斯的魔法攻击和物理攻击的连携可谓是天衣无缝，技能与服装之间的切换一定要款，当凯厄斯召唤出敌人来攻击时一定要使用强防御，没有强防御的话争取及时防御，一般的防御撑不了多久。前半部分的回复最好都用道具，等把凯厄斯打掉三分之二的 HP 后，看准时机使用超频，别让凯厄斯的攻击再有机会攻击你。战后剧情，这一部分结束，回复道具上限 +1，地上可以捡到一把武器。

荒蛮原野②

19 时之后进入“亚克特森林”可以来到莫古利的村子，与高台的莫古利说话触发剧情。

支线名称	支线流程
为了微小的和平	打倒周围的杂兵后再回去说话，说完话后去追莫古利。

荒蛮原野③

使用传送返回车站，然后骑乘陆行鸟往左上方走来到“隐士之荒野”，来到最北边的“已坠落的飞空艇”，进入屋子里与萨兹说话，出门跟着小陆行鸟调查宝箱触发剧情，分别要拿到四个灵魂碎片。

灵魂碎片名称	取得方法
温柔的灵魂碎片	死亡沙丘，在干涸大河东边使用“巡礼的十字座”消除沙尘暴，打倒旁边戴着爆炸头的仙人掌可以拿到。
笑容的灵魂碎片	去荒蛮原野车站与巧可莉娜对话，接受告示板上的委托“巧可莉娜心中的钥匙”，前往“艾列斯山丘”左边最南端拿到“回忆的硬币”，然后回来交任务。
耀眼的灵魂碎片	首先去莫古利之里骑上陆行鸟去拿宝箱里的“莫古碎片”，然后去任意一个城镇找魔材商，以前没有给过魔材商“灵魂种子”的话至少要在“尸界”找到过一个“灵魂种子”拿给他们。
勇气的灵魂碎片	去悠斯南的斗技场打一场小BOSS战。需要注意的是斗技场只有晚上才开放。

拿到所有的灵魂碎片之后回到屋子里和萨兹说话。剧情后各地主线全部结束，GP 上限 +1，回复道具上限 +1。

做完所有主线之后就是自由时间，这时候各位玩家可以去做各类支线。由于篇幅关系，这次只介绍主线的攻略方法。

方舟

每天回方舟时都有新箱子，其中有一个 GP 技能“王牌驱散”，是在超频模式下再按一次 LT 键发动的。

最后一天回到方舟后可以在宝箱里拿到改良版的初始服装。这时候如果完成的支线（并非祈愿画布）数量约超过 35 个的话就会开启隐藏的第 14 天以及隐藏迷宫“终极冥宫”，可以打各类敌人的“最后一只”。如果之前在流程里打过的话这里就不会再出现，需要注意的是隐藏迷宫敌人很强，由于一周目手头没有好武器也没有合成系统所以建议等到二周目再来挑战。

大圣堂

在方舟和莫古利说话之后调查传送装置进入最终迷宫，这时候已经没有时间限制了。开场剧情之后先清周围的杂兵，这样就能够使用商店。往前走到门口触发剧情，之

后是与 4 个卫兵的杂兵战，剧情之后顺着路走到下图标示的位置可以遇到牙，这里是一场小 BOSS 战，BOSS 会切换各属性的耐性和弱点，唯有冰属性是“普通”，当 BOSS 的两个头都断时雷属性和风属性就会变成弱点，过一段时间后头会再生。战斗后牙入队，调查门触发剧情。

剧情后是和两个赛特的战斗，用魔法攻击很容易让它们倒地，不过要小心它们的攻击，它们挥武器时一定要即使防御，战斗后剧情，牙离队。

下楼触发剧情，分别进入神像下面的四扇门接受试炼，都是小 BOSS 等级的杂兵战。和莫古利说话可以进行补给和魔法技能合成。

●左边第一扇门是两只时光底栖怪，耐性魔法攻击与物理攻击，属性耐性普通。往前走遇到一只奇美拉，打法与之前差不多，只不过这次没有牙的协助会有些吃力，需要小心它的属性攻击，战斗时不用攒着 GP，战斗会有 6 点的 GP 奖励。往前走会拿到 LV1 的“核爆”（全体火属性攻击魔法）。

●左边第二扇门是两只天使，等它们灵力解放时就大事不妙了，直接用超频模式配合“王牌驱散”解决掉。沿路走时别忘了打杂兵攒 GP，往前走遇到五只妖精，弱点冰和雷，火和风减半，用大范围的冰魔法或雷魔法一下就能够清场。再往前走遇到风龙佐莫克，弱点雷，风耐性，魔法攻击减半，在它使用风属性攻击时要看准时机，因为是多段攻击，槽用完了要及时切换到另外一件服装来继续防御。往前走拿到LV1 的“冰寒”（全体冰属性攻击魔法）。

●右边第一扇门是三只涅拉（弱点冰，吸收火）、三只温迪格（弱点火，吸收冰）和一只斯格利瓦（全属性普通）。先解决三只涅拉或三只温迪格，期间要小心斯格利瓦的吸收蓄力攻击，解决一边后就尽量放范围魔法集中打剩下的四只，被围殴时马上使用超频。往前走遇到大地吞噬者，风、冰、火减半，冰、物理、魔法耐久，看着可怕其实很容易就可以用魔法让其倒地。身上如果有“反击爆殴”的话就更好了，它呕吐的时候使用反击爆殴直接可以避免中毒，呕吐看似大面积，其实是单体攻击。往前走会拿到 LV1 的“爆裂”（全体雷属性攻击魔法）。

●右边第二扇门是两只塞特，注意及时防御它们的攻击就行了，用魔法很容易让它们倒地，在倒地的过程中使用进行物理攻击的话伤害值双倍，要小心它们的蓄力攻击，当两只都还在时最好按 RS 键切换到远视角随时关注另一只的动向，一旦发动蓄力攻击马上防御，如果没进行防御，运气不好的话说不定一击毙命。往前走遇到独眼狂人，全属性普通，HP 去掉三分之一后会进入愤怒模式，全属性弱点，但是要小心别被攻击打中，它一冲过来就马上使用防御或反击，踩脚时使用防御而不能使用反击，因为是多连击判定。往前走会拿到 LV1 的“龙卷风”（全体风属性攻击魔法）。

所有试炼都通过之后调查祭坛触发剧情，初始武器的长剑和盾变成最终武器，进入莫古利旁边的大门，剧情后是最终 BOSS 光明神布涅贝哲的四连战。建议配置三套注重物理输出的服装，带上降低物理防御的魔法，建议给防御力较高的服装换上“强防御”，而且最好升到三级，另外两套服装也装上防御技能。建议带上一个中范围的魔法，如果有四属性合一的“中元素”那就最好了，除此之外还要带上附带属性的攻击技能，不过不建议装备“强攻击”，因为硬直太大。

第一形态

一开场就是死亡倒计时，不过这时候布涅贝哲的攻击很弱。需要注意的是在超频模式下死亡到计时的时间流动是和平时一样的。HP 削减至还剩下一成左右时进入第二形态。使用魔法降低物理防御之后使用“矛盾心理（改良版）”换装配合最终武器长剑可以打出上万的伤害，攻击时要小心别被吹飞。

第二形态

要注意防御布涅贝哲的攻击，布涅贝哲会随时切换各属性模式。小心其蓄力攻击，一旦布涅贝哲开始蓄力就马上先回满 HP，HP 不够的话足以一击毙命。攻略首发和第一形态类似，不过要随时注意防御魔法攻击。

第三形态

布涅贝哲这时候会使用镰刀，攻击范围比较大而且频率较高。能够防御，一般攻击两下之后马上就要进行防御，否则会被他在空中进行连击，伤害较第二形态比起来还算是比较轻，而且比较容易让他倒地。后期会使用一个像黑洞一样的全体攻击“超新星”，各位读者别以为那个是要换形态了，攻击结束后赶紧补 HP 吧。

第四形态

最后的这个形态耐性物理攻击和魔法攻击，属性攻击普通，但是不吃状态。两个天使出来时一定要准备好防御，如果防御失败的话马上使用 GP

或回复药回血，两个天使攻击之后HP最后一定会剩下1，不过只要防御住了就没什么危险了，建议使用“治疗防御”来进行防御，还能够顺便回复HP。由于物理攻击需要高跳起来，所以防御一定要及时，基本上跳上去打完一次连击之后落下来时布涅贝哲的攻击也就来了，这时就切换到装备有“强防御”的服装来防御，等级高的话布涅贝哲的大部分攻击就不会减雷光的HP。这时就用中范围的魔法配合附带属性的攻击来打，效果十分立竿见影，布涅贝哲一旦到底就马上进入超频模式，使用最终武器长剑一击可以打出3～4万的伤害，超频模式两三次下来布涅贝哲也承受不住了，这时候就是你的胜利。

剧情之后就迎来大结局，属于雷光的故事也就此画上了一个圆满的句号。

本作共有66个支线探索。与头上有星形标志的NPC对话可以触发的任务，很多NPC是在不同时段里出现的，想要触发所有支线需要费很大的功夫。完成支线探索后不仅仅能够获得道具、GIL和提高能力上限的奖励，还能够获得延长世界寿命的“辉力”。

需要注意的是这里所标注的支线触发时间为大致时间，而且除主线相关支线之外的所有支线内容前提均为主线通关后的内容，如有与主线通关前后的差异内容则会在支线内容里标注出来。在二周目里已经获得的装备或饰品不会再获得，不过获得的金钱会有所提升。

路克瑟里欧

支线名称	信仰的去向		
支线难度	★★	触发时间	第1天自动触发
触发条件	无	奖励	800GIL、知识分子眼镜

与路克瑟里欧北站前所有NPC对话（包括支线“找寻霍姆斯！”），车站里两人，商店2人，爬梯上方2人，旧市街门口方向四处逃窜的1人，最后调查地上的传单，完成后回去与审问官报告。

支线名称	找寻霍姆斯！		
支线难度	★	触发时间	第1天在车站前自动触发
触发条件	无	奖励	300GIL、铁路站员帽、铁路站员贝蕾帽

靠近路克瑟里欧北站前自动触发剧情后接受支线，到商业区门口右边去与霍姆斯说话，把他带到车站里面与索顿对话。完成后得到“信仰的去向”的线索。

支线名称	圣女辉石		
支线难度	★	触发时间	路克瑟里欧主线完成后，22时～6时
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	完成奖励	500GIL、圣骑士、复制品断片

完成诺艾尔相关的主线后，在圣堂前与爱莉米亚对话，前往仓库街东北部破坏障碍物，调查地面拿到“七色之辉石”，交给爱莉米亚即可。

支线名称	她失去的东西		
支线难度	★	触发时间	晚上0时～6时
触发条件	无	奖励	100GIL、1/2卡邦库尔

在站前广场与托儿雀说话开始任务，在旧城区武器店与魔法店对面的箱子上可以找到“绿色的卡邦库尔玩偶”，需要注意的是只有晚上才能找到，拿到玩偶后回来和托儿雀报告。

支线名称	混沌之魔兽		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	五芒盾、修行者三脚帽

建议与支线“种子猎人”一起完成，在“骑楼 南北大街”的仓库街南端与索朗拉对话之后向前走，遇到一只大龙一样的小BOSS佐莫克，进入战斗，BOSS弱点为雷属性，耐性风，魔法攻击效果减半，由于打完后会获得较高的GP奖励，所以可以尽情使用超频。打倒之后再与索朗拉对话即可。

支线名称	种子猎人		
支线难度	★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	400GIL、黑暗刺青贴纸

建议与支线“混沌之魔兽”一起完成，在“骑楼 南北大街”与魔材商巴尔多对话接受任务，然后来到仓库街南端，地上有两个黑色的发光点，调查拿到种子之后回去与他再次对话即可。

支线名称	末期的愿望		
支线难度	★★	触发时间	白天
触发条件	无	奖励	咒怨之灯

在产业区美术街的楼梯上与布莉丝罗说话开始依赖，到11时去陆行鸟会所的陆行鸟女郎说话开始收集材料，如果还没到会所的开店时间的话也可以先行去找材料。分别为“迅雷菇”（在仓库街可以捡到）、“曼德拉草的根部”（在车站南部的水果店购买，10时开始营业）与“小龙龟的甲壳”（在旧城区的杂货店可以买到），然后回来和陆行鸟女郎说话拿到“灵铭万灵药”，最后去找布莉丝罗。

支线名称	阅读过去日记的男子		
支线难度	★	触发时间	5时～23时
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	奖励	900GIL、提灯怪钝菜刀

在南站的巡礼参道附近与坐在桌子前的罗纳雷夫对话开始支线，去产业区陆行鸟会所对面与米思琪对话，0时后前往黑街与没有名字的男人对话。前往悠斯南的餐厅“太守之宴”与艾尔涅说话之后可以选择读或不读日记。不读的话本支线完成。读的话本支线失败，自动开始后续支线“为了拯救无罪的灵魂”。

支线名称	为了拯救无罪的灵魂		
支线难度	★★★	触发时间	5时～23时
触发条件	在支线“阅读过去日记的男子”拿到日记后选择读日记	奖励	4500GIL、黑暗骑士

本支线的完成前提为完成支线“被埋没的热情”以及“混沌之魔兽”或者蛮荒原野的“一群迷路的绵绵羊”。到住宅区的圣徒丘与艾尔曼对话（10时～ 19 时出现），如果完成了上述最后两个支线其中之一的话再与他对话一次。0 时后前往黑街与没有名字的男人对话，第二天来向罗纳雷夫报告即可。

支线名称	时钟刻画的事物		
支线难度	★★	触发时间	8时～18时
触发条件	无	奖励	1200GIL、珍珠齿轮

在北站广场与阿尔米那对话开始支线，调查路克瑟里欧的 13 个时钟（北站内 2 个、北站广场 2 个、商业区 2 个、产业区 1 个、住宅区 1 个、仓库区 1 个、旧城区 1 个、南站广场 1 个、监视塔 1 个、圣堂门口 1 个）后回来和她说话。

时钟所在位置如图：

支线名称	可疑的补给装置		
支线难度	★	触发时间	10时～17时
触发条件	无	奖励	300GIL、暴发户的胡子

在住宅区的红色宝箱前与维瑟尔对话开始支线，调查旁边的红色宝箱，然后分别去仓库街与南站前调查两个红色宝箱之后回来报告。

支线名称	比光还快		
支线难度	★	触发时间	10时～15时
触发条件	无	奖励	200GIL、金奖牌

在住宅区的圣徒丘与少年拉莫对话后开始赛跑，终点为北站车站前或无名墓地。一路上注意耐力，使用 RT 键冲刺就行了，难度不大。

支线名称	被埋没的热情		
支线难度	★★	触发时间	10时～19时
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	奖励	1300GIL、黑框眼镜

在住宅区的圣徒丘与艾尔曼在对话，共计对话三天，然后去旧城区魔法店旁边的店铺把障碍物打烂之后在地上捡取“纪念品的羽毛笔”交给他即可。

支线名称	球与少年		
支线难度	★	触发时间	10时～20时
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	奖励	100GIL、救灾飞行员徽章复制品

在南站 1st Ave 的楼梯下方与塔波对话开始支线，从楼梯跳到屋顶上把橡皮球拿给他之后即可。

支线名称	迷途于星霜之中		
支线难度	★	触发时间	12时～19时
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	奖励	500GIL、皮革腰包

在北站附近电话亭的电话响起时去接听之后开始支线，分别去墓地前的电话亭（主线时拨打的那个）、南站的电话亭（主线调查暗号旁边的那个），到旧城区与市民说话之后在晚上 0 时之后去黑街东侧（暗号所在的位置）即可。如果不在当天晚上 6 时之前到黑街救出露易休的话任务失败。

支线名称	星光闪烁的深夜宝石		
支线难度	★★	触发时间	15时～6时
触发条件	无	奖励	1600GIL、黑色猫耳

在圣庙区的巡礼参道右侧与猫咪对话开始支线，在黑街与香草商卢布里欧对话后给他两个嘎蝙蝠毛球（嘎蝙蝠掉落）就可以拿到星夜香。0 时～5 时与在旧城区出现的男孩子罗米说话，去和罗米对话时小心别被猫咪碰到，否则星夜香就会被偷走，被偷走的话回黑街再与 NPC 对话开始任务重新拿一个。

支线名称	天使之泪		
支线难度	★★	触发时间	16时～20时
触发条件	无	奖励	2400GIL、玻璃之泪

在南站前与莉露卡对话，共计对话 4 天之后即可完成，每次都需要花钱购买眼泪，支线完成后她会把钱退还给雷光。

支线名称	找寻她		
支线难度	★★	触发时间	0时～5时
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	奖励	1500GIL、异乡人太阳眼镜

在黑街的落魄坡下与拉克雷对话开始支线，去悠斯南的餐厅“太守之宴”与老板对话，回黑街与拉克雷对话，前往无名墓地与瑟瓦对话之后支线完成。

支线名称	灵魂残响		
支线难度	★	触发时间	自动触发
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	奖励	400GIL、天使光环

白天在监视塔南部、墓地西侧与北站车站 NPC 对话听到幽灵的传闻之后，在 0 时～5 时与三处的幽灵对话，分别为监视塔、墓地西侧（可以拿到支线“伪装的玫瑰”所需要的幽灵蔷薇）和北站车站，分别是主线里三位女性受害的地点，对话完之后支线完成。

支线名称	伪装的玫瑰		
支线难度	★★★	触发时间	0时～5时
触发条件	路克瑟里欧主线完成后	奖励	3200GIL、紫电之忍、玻璃玫瑰、大红蝴蝶领结

完成前提为触发支线“灵魂残响”并从墓地西侧的幽灵处拿到幽灵蔷薇。在黑街的贫富之墙与艾尔克对话开始支线，把幽灵蔷薇交给他即可。

悠斯南

支线名称	醉鬼的烟火		
支线难度	★	触发时间	19时～0时
触发条件	悠斯南主线–收集烟火	奖励	300GIL、祭典之羽冠、烟火×4

在中央大道与喝醉的烟火师父对话，然后在 0 时前去餐厅“太守之宴”购买“巴卡斯酒”给他。

支线名称	烂烟火		
支线难度	★★	触发时间	19时～0时
触发条件	悠斯南主线–收集烟火	奖励	1300GIL、出征羽冠、烟火×7

在美食区的角落与烟火商尼可拉斯对话，前往“光荣的凯旋道”打倒魔物取回烟火，回来交给尼可拉斯之后一路跟着他去烟火店铺，再次对话任务完成。

支线名称	粗鲁的女明星精神		
支线难度	★★	触发时间	19时～3时
触发条件	悠斯南主线–斗技场	奖励	1500GIL、光辉宝冠、弦月

去斗技场进行三连战，会强制消耗 30 分钟的时间。

支线名称	心的自由		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	4500GIL、青魔导士、召唤士的面具

在喷水池广场与占卜师·甲对话开始支线，在第二天中午（10 时至 12 时）再次来对话，需要收集 3 个“炎砂之结晶”（地下通道有 1 个，娱乐区西边破坏掉障碍物后地面有 1 个，向车站前的宝石商人花钱购买），收集完毕后再次回来对话。需要打倒嘎蝙蝠的“最后一只”，在地下通道和工业地区可以遇到。这个任务可以和祈祷画布“直到拯救陌生人为止”、支线“嘎蝙蝠讨伐大作战”一起做，因为打到要求数量的“嘎蝙蝠的毛球”之后也差不多能够打“最后一只”了。完成后回来报告即可。

支线名称	最后的约会		
支线难度	★	触发时间	11时～19时
触发条件	悠斯南主线完成后	奖励	500GIL、玻璃之心

在餐厅“太守之宴”门口与雷涅特对话开始支线，需要注意的是在接下任务之后必须在三天之内完成该任务。到晚上 19 时～23 时穿上主线获得的晚礼服“弦月”去太守之宴和雷涅特对话即可完成。

支线名称	歌姬的忧郁		
支线难度	★★	触发时间	11时～19时
触发条件	无	奖励	1400GIL、淑女面具

在喷水池广场的酒馆对面与欧尔嘉对话开始支线，旁边会有一个逃跑的男人，追上去对话之后前往工厂地带打一群小精怪拿到“放了乐谱的包包”回来给男人。

支线名称	一直都是朋友喔		
支线难度	★★	触发时间	11时～3时
触发条件	悠斯南主线完成后	奖励	1800GIL、巧可贝蕾帽、1/6陆行鸟

在神谕区大门前与普莉姆罗丝对话，找到六只小陆行鸟，接近小陆行鸟时地图上会有黄色的点标注出来。它们分别在：悠斯南宫殿的英雄庭院、神谕区倒塌的舞台下面、娱乐区仙人掌雕像旁边、美食区与中央大道中间的店铺上、美食区露天咖啡厅和悠斯南车站左边墙角。全部找到后回来报告。

小陆行鸟的位置如图：

支线名称	奇迹的小号		
支线难度	★★	触发时间	11时～19时
触发条件	无	奖励	1500GIL、嫩叶王冠

在仙人掌雕像旁边的坡上与莫里斯对话开始支线，寻找会演奏音乐的宝箱，分别在车站前的角落、斗技场笼子后面、和娱乐区爬梯上去的障碍物后面。全部交给莫里斯后任务完成。

支线名称	少年怪盗的失物		
支线难度	★	触发时间	12时～5时
触发条件	无	奖励	400GIL、正规丝绸高筒帽

路过中央大道时自动触发剧情，然后到娱乐区时黄衣服的小男孩会来偷东西（有烟火时偷烟火，没烟火时偷钱），追上去拿回来之后再次去中央大道与古雷戈利对话开始支线，遇到男孩时再次被偷，追上去对话便能完成支线。

支线名称	技工的禁忌		
支线难度	★★★	触发时间	19时～4时
触发条件	悠斯南主线完成后	奖励	4200GIL、镍齿轮

在斗技场前与技工汤拔姆对话，打倒戴兹蒙德即可。

支线名称	魂之仙药		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	3500GIL、学者方帽

至少在回复道具槽留 1 个空位，在勇猛区斗技场左边与炼金商贝尔诺对话，先后要使用四个道具，每次使用后要回来和她报告。第 1 个是在陷入任意异常状态时使用，第 2 次是在陷入中毒状态后使用，第 3 次是在陷入 3 种以上异常状态下使用（在蛮荒原野与巨害怪植物战斗或在死亡沙丘与大地吞噬者战斗），第 4 次是在斗技场战斗时使用。

支线名称	饰品☆LOVE		
支线难度	★★★	触发时间	20时～3时
触发条件	悠斯南主线完成后	奖励	5000GIL、嘉年华会面具

在神谕区里与坎蒂对话开始支线，建议把该任务留到最后完成，因为该任务是要求饰品数量的，优先完成其他任务和祈祷画布，到最后再来和坎蒂对话 3 次即可。

支线名称	更多饰品☆LOVE		
支线难度	★★★	触发时间	20时～3时
触发条件	完成支线“饰品☆LOVE”	奖励	1400GIL、纯白之爱眼镜、洋葱骑士之盔

在神谕区门口与托梅佐对话开始支线，在 15 时～16 时去勇猛区的饰品店购买价值 4000GIL 的“赠礼用眼镜”回来交给他即可。

支线名称	终极美食		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	1500GIL、厨师帽

在美食区的摊贩街与播种亭店长对话开始支线，去餐厅“太守之宴”与美食大师对话，然后分别去美食区的6家餐厅吃东西，分别是“太守之宴”、“露天咖啡”、“鱼料理食堂”、“肉料理摊贩”、“蔬菜招待处”和“站着喝酒吧”。吃完后回去与美食大师对话，然后到中央大道附近的墙角找到薛丁格，打败它后回去找美食大师，然后去与播种亭店长对话，最后再去和美食大师对话之后任务结束。

麝香猫的所在位置以及6家餐厅的所在位置（左下角是播种亭，完成支线后可以在那里吃饭）：

支线名称	嘎蝙蝠讨伐大作战		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	悠斯南主线完成后	奖励	1200GIL、暗黑地狱兽耳、眩惑地狱兽耳、冷酷地狱兽耳、警告地狱兽耳

在工业地带栏门前与可疑的守卫对话开始支线，打倒30只嘎蝙蝠拿到30个“嘎蝙蝠讨伐证”（如果嘎蝙蝠已经灭绝那么直接可以在地上捡到讨伐证）回去交给守卫。

支线名称	死亡游戏		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	完成支线“嘎蝙蝠讨伐大作战”	奖励	3800GIL、龙骑士之铠、紧急警示灯

完成“嘎蝙蝠讨伐大作战”后来到工业地区的另一扇门前与毕葛斯对话开始支线。游戏内容：4个小时内收集30个“死亡游戏点”，打倒1只怪物得1点（该支线的敌人都为尸界状态），想弃权时调查门边的板子即可，收集到30个“死亡游戏点”后与毕葛斯对话即可完成任务。

死亡沙丘

支线名称	亚德尼斯的入团审查		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	死亡沙丘主线	奖励	1500GIL、摩罗丘拉斯面具

攻略方法见上文的流程攻略部分。

支线名称	机械的寿命		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	数位扫描眼镜

在遗迹本殿北门的瓦砾沙道与小机械人巴克提对话开始支线，本支线是有时间限制的。需要找3个“巴克提的燃料油”给它，分别在法外都市拉斐安“托拜的店”里面、石板之祠巨兽坟场、绿洲大灯塔下。把燃料交给巴克提之后旁边的门会打开，调查里面的遗骸可以拿到一些道具，再次与巴克提对话即可完成任务。尽量在当天回方舟之前完成。

支线名称	过去生意上的敌人		
支线难度	★	触发时间	随时
触发条件	死亡沙丘主线完成后	奖励	500GIL、猛蛇牛仔帽

在拉斐安与商人托拜对话，然后去巨人沙场的遗迹本殿北门入口与商人雷蒙对话，完成支线“难忘的赚钱用具”之后回来报告。

支线名称	难忘的赚钱工具		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	触发支线“过去生意上的敌人”	奖励	1300GIL、金色锁头

在遗迹本殿北门入口与商人雷蒙对话开始支线，去巨兽坟场使用“巡礼的十字架”解除沙尘暴之后打倒三只梅嘎蝙蝠得到“遗物的计算器”，带回去给商人雷蒙即可。

支线名称	无聊的鉴定士		
支线难度	★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	400GIL、复古透视镜

在拉斐安屋子二楼与埃尔玛对话开始支线，前往亚特蒙斯的沙海东部中央找到在地上发光的“鉴定放大镜”回来交给他。之后杀死蜥蜴或在沙漠调查闪光点拿到的“未鉴定物品”都可以来找埃尔玛鉴定。

支线名称	骸之灭绝		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	死亡沙丘主线完成后	奖励	4500GIL、开拓者眼罩

在拉斐安的酒馆与杰米斯对话开始支线，需要打倒骸骨的“最后一只”。骸骨在遗迹本殿和各石板之祠出现，骸骨目前的栖息数目在任务面板可以查看。不想刷的话可以先去完成其他支线凑够数量等到第14天出现，去“终极冥宫”直接打骸骨的“最后一只”再来与杰米斯报告。

支线名称	对终焉咆哮的兽		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	8200GIL、玄人贝蕾帽

在遗迹本殿南门的焦土之殿上层与诺乌玛对话，在第 7 天之后可以在死亡沙丘的巨人沙场找到一只黑色的光球，这是本作的隐藏 BOSS 之一，将其打败之后回来报告。

支线名称	寻找最后一只		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	12000GIL、隐者尖帽、尖刃枪

本游戏难度最大的支线。在绿洲大灯塔与哲尼法对话之后开始支线，要求玩家把每种敌人（除了城里的士兵外）的“最后一只”都打一遍，该支线的要求是在怪物图鉴上登陆所有“最后一只”的敌人报告。最快的方法是尽量完成支线开启“终极冥宫”后把每一层的敌人都打倒，在游戏终盘进入大圣堂之后再刷里面的集中特定敌人，到下一周目再次触发该支线，再次对话后即可完成。

蛮荒原野

支线名称	拯救天使		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	1200GIL、1/1小陆行鸟

攻略方法见上文的流程攻略部分。

支线名称	为了微小的和平		
支线难度	★	触发时间	19时～7时
触发条件	无	奖励	555GIL、莫古短片、1/2莫古利

攻略方法见上文的流程攻略部分。

支线名称	等待终结的人		
支线难度	★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	100GIL、1/6白陆行鸟

主线自动触发，抵达神殿前时自动完成。

支线名称	一群迷路的绵绵羊		
支线难度	★	触发时间	6时～18时
触发条件	遇到白色陆行鸟之后	奖励	400GIL、1/6绵绵羊、绵绵羊的贴纸、绵绵羊奶

走进艾列斯的羊圈自动触发，在周边找到三只头上有名字的绵绵羊，挥刀或骑陆行鸟将它们赶回羊圈即可。

支线名称	陆行鸟de绵绵羊		
支线难度	★★	触发时间	6时～22时
触发条件	完成支线“一群迷路的绵绵羊”	奖励	1200GIL、牛仔帽

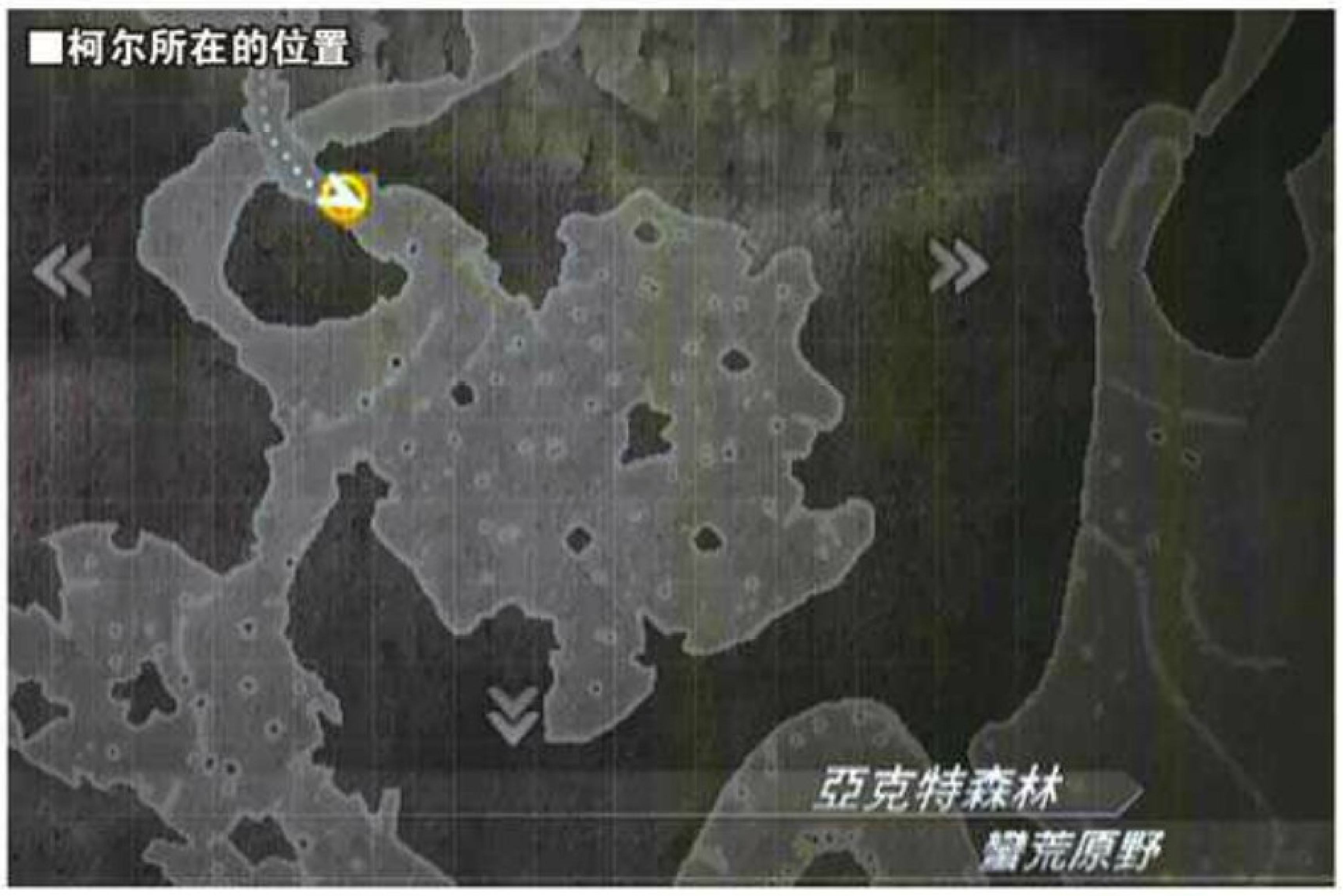
走进艾列斯的羊圈自动触发，和之前一样在周边找到三只头上有名字的绵绵羊，用陆行鸟把它们赶回羊圈，这次它们离得比较远，不过地图上都有标示。完成后先去与蜜莉儿对话再与绵绵羊博士对话即可。完成后再与绵绵羊博士对话 1 次，方便开启支线“被思念的人的真面目”。

支线名称	陆行鸟的鼓励		
支线难度	★	触发时间	6时～22时
触发条件	白色陆行鸟可行走后	奖励	300GIL、黄色花朵×1、1/1小陆行鸟

在亚克特与奈迪对话开始支线，骑着到蛮荒原野吃一次“幽儿的花”，最快的方法是传送到艾列斯，到西边的山崖下就有一朵“幽儿的花”。吃完后回来报告即可，然后与旁边的少女莱拉对话，最后再和奈迪对话一次。

支线名称	女儿的心意，爸爸的心愿		
支线难度	★★	触发时间	7时～21时
触发条件	遇到白色陆行鸟之后	奖励	800GIL、女孩眼镜

在坎帕斯农场与莎菈菈对话触发支线，前往“亚克特森林”寻找柯尔，在道路中间的一个不会移动的男子就是他，他会要求玩家拿“森林的肥料”给他，附近树下有铲子和袋子的话调查一下就能拿到，如果想种田的话建议再找三个肥料，剧情后回去报告即可。本任务完成后可以在农场的田里种出基沙尔野菜。



■柯尔所在的位置

■肥料的位置

支线名称	最后的秘药		
支线难度	★★	触发时间	8时～22时
触发条件	无	奖励	1600GIL、可疑蘑菇、危险蘑菇

在亚克特与药师卡迪西亚对话开始支线，需要 4 个陆行鸟茸（白天在亚克特森林采集）、4 个夜光菇（晚上在亚克特森林采集）和 1 个克里姆蘑菇（在莫古利之里或奇岩地带可以分别采集到 1 个），收集完材料之后回来和她对话即可完成支线。

支线名称	传说级的料理		
支线难度	★★	触发时间	9时～22时
触发条件	无	奖励	1200GIL、熟透的苹果、玻璃苹果

在艾列斯与艾列斯的厨师对话，分别要给他 3 个彩色果冻（小魔王红椒掉落）、6 朵月读幻花（晚上在蛮荒原野采集）和 2 个艾列斯苹果（艾列斯东边的高台上可以采集到，每天都会刷新）、2 个奇岩鼹鼠（奇岩地带可以采集）。前者比较容易获得，可以制作成美味晚餐给陆行鸟喂食，任务完成后也能够继续制作。

支线名称	必备的资质		
支线难度	★	触发时间	随时
触发条件	遇到白色陆行鸟之后	奖励	300GIL、陆行鸟的羽毛装饰、美味晚餐

在亚克特森林入口与骑在陆行鸟上的新手猎人对话开始支线，需要给他 6 个彩色果冻，打小魔王红椒掉落。

支线名称	团长的挑战书		
支线难度	★★	触发时间	20时～6时
触发条件	完成支线“必备的资质”	奖励	1200GIL、密林之猎人、镀金勋章

在亚克特与狩猎团长对话开始支线，需要给他 3 个多汁肉肠，在森林里打野猕猴掉落，回来报告之后需要到奇岩地带打郁金香拿到 1 个 AMP 晶片给他。

支线名称	绵绵羊的秘密		
支线难度	★★★	触发时间	18时之后
触发条件	完成支线“陆行鸟de绵绵羊”	奖励	3200GIL、率性眼镜

在艾列斯南边的坡下与柯娜塔莉雅对话开始支线，护卫着三只头上有名字的绵绵羊到终点，中间会有些杂兵来骚扰，一一解决掉就行了，它们到终点后会生下一个蛋，回去与柯娜塔莉雅对话完成支线。

支线名称	莫古鲁的场合		
支线难度	★★	触发时间	19时～7时
触发条件	完成支线“为了微小的和平”	奖励	1300GIL、莫古利的面具、莫古利的复古面具

在莫古利之里与莫古鲁对话开始支线，寻找亚克特森林里的三只莫古利，一只是在沿路走出莫古利之里后往右走来到蔓藤前有一只，亚克特有一只，从亚克特出来之后往出口的方向走有一只。莫古利的位置在右上角的小地图都有标示。三只莫古利都被雷光抛飞之后回去与莫古鲁对话即可完成支线。

支线名称	狗与女医与助理		
支线难度	★	触发时间	随时
触发条件	无	奖励	500GIL、橘色鸭舌帽

在调查者营地与助手 13 号对话开始支线，收集日轮灵花 4 朵（白天在蛮荒原野采集）、月读幻花 2 朵（晚上在蛮荒原野采集）和粘稠溶液 5 个（巨害植物怪掉落）交给调查者营地的琪坦，调和出了动物治疗剂之后去坎帕斯农场与助手 13 号对话完成支线。动物治疗剂也能够给陆行鸟食用，任务完成后在调查者营地把上述的材料和一些 GIL 交给琪坦就能够继续制作。

支线名称	母女		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	完成支线“狗与女医与助理”	奖励	1200GIL、丰厚豹纹尾巴

在蛮荒原野车站前与贝蕾拉对话开始支线，需要完成“狗与女医与助理”，事先已经完成了的话去调查者营地与琪坦对话就行了，完成后回到车站前与贝蕾拉对话。

支线名称	欧米茄中心		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	白色陆行鸟可以跳跃后	奖励	1600GIL、警备军飞行兵科徽章

在调查队营地与调查队长对话开始支线，首先从队长所在的高台上跳到下面的圆柱形高台，再跳到旁边发光的高台调查装置，之后去周围高台上调查剩下 3 个装置，站在高处就能找到，如果担心迷路的话可以把该任务留到晚上再做，装置在晚上是会发光的，比较好找。一共调查完 4 个后回来与队长对话结束支线。

支线名称	被思念的人的真面目		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	完成支线“陆行鸟de绵绵羊”	奖励	1600GIL、黄色缎带

去调查队营地与琪坦对话开始支线，需要给她 4 朵月读幻花（晚上在蛮荒原野采集）、2 个奇岩鼹鼠（在奇岩地带采集）和 5 个绿色皮革（打妖精掉落），交给她之后前往艾列斯与绵绵羊博士对话即可完成支线。

支线名称	老人与蔬菜		
支线难度	★	触发时间	随时
触发条件	完成支线“女儿的心意，爸爸的心愿”，在田里种植蔬菜后采集出来	奖励	500GIL、金框眼镜

在调查队营地与顽固的老人对话，在他的田里种下种子并收成了之后，给他 1 棵“基沙尔蔬菜”。在莎菈菈的田里种下种子后过半天的时间可以收成，种子在杂货店有卖。完成支线后可以使用调查队营地的菜地了。

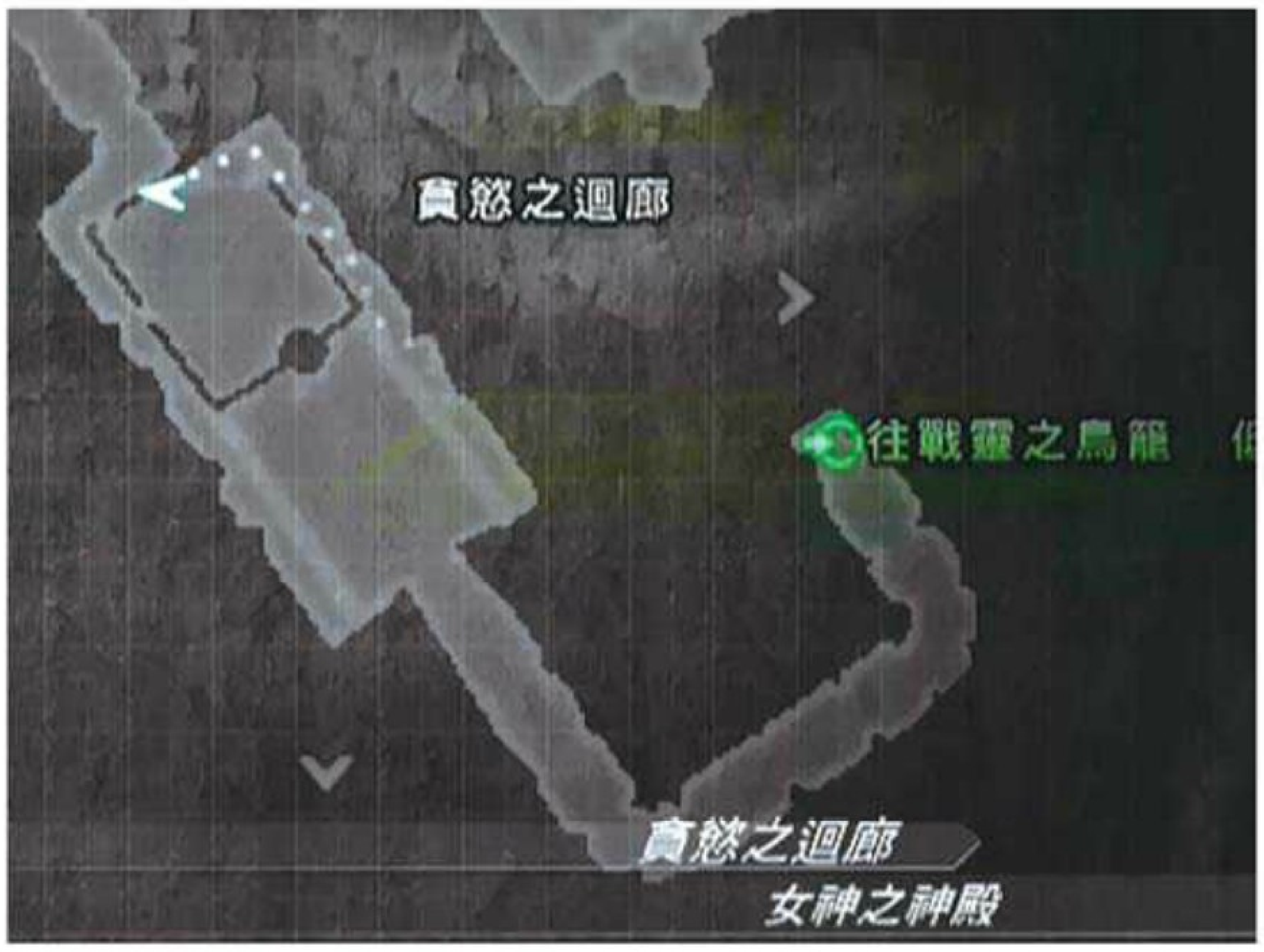
支线名称	传承心之土		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	完成支线“老人与蔬菜”	奖励	3500GIL、大婶的眼镜

在调查队营地与 NPC 对话，前往艾列斯与柯尔对话开始任务，前往调查队营地与顽固的老人对话，然后前往坎帕斯农场与莎菈菈对话，莎菈菈出现在农场里的时间为 7 时～ 21 时，最后回到艾列斯与艾列斯的厨师对话即可。

支线名称	来自女神的慈悲		
支线难度	★★	触发时间	随时
触发条件	完成支线“最后的秘药”	奖励	1600GIL、好吃蘑菇

在波尔塔与倒在地上的迪兰普对话，然后去亚克特找卡迪西亚拿到秘药，需要在 45 分钟内拿给波尔塔即可，担心路上耽误的话建议多使用时光停滞。

支线名称	“英烈祠之神器”		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	神殿的主线完成后	奖励	3800GIL、圣洁骑士、艾特罗的徽章贴纸



在波尔塔与史学家拉斯姆对话后开始支线，前往神殿中层与高层抄写两分圣文之后回来交给他。

然后调查波尔塔高处的三处石碑（从高台跳到神殿门口沿路的三个，第三个在爬上楼梯后往右走的尽头），回来与史学家拉斯姆对话即可。

支线名称	盘踞于混沌之物		
支线难度	★★★	触发时间	随时
触发条件	白色陆行鸟完全康复后	奖励	4200GIL、贡拉德、奥丁的角饰

把陆行鸟喂食至完全恢复之后的第二天到车站门口会自动触发剧情，前往坎帕斯农场打倒陆行鸟吞噬者即可。

祈祷画布

本作共有84个祈祷画布任务。与车站旁的陆行鸟女郎巧可莉娜对话就可以接受任务，任务的要求都是提交一般素材或关键物品，完成后也能够获得道具、GIL和并提高能力上限。

除了世界共通的依赖任务之外，所有地区的祈祷画布任务所需求的道具都是在本地区才能拿到手的东西，要求的掉落素材也是在本地图内能够遇到的敌人。完成奖励以一周目的数据为主。与支线探索一样，在二周目里已经获得的道具不会再获得，不过获得的金钱会有所提升。

路克瑟里欧

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
报复的价值	★	嘎蝙蝠的毛球×6（嘎蝙蝠掉落）	80GIL、光泽爱心
给恩人的礼物	★	裂开的皮革×8（小精怪掉落）	120GIL、兰特女巫的咒纹贴纸、雷杨克的咒纹贴纸
裁缝铺的挑战	★	液体玻璃×3（时光底栖怪掉落）	200GIL、天蓝色蝴蝶
献给神的旋律	★	夜鬼的骨片×3（冈特掉落）	180GIL、雪精的翅膀、舞会面具
打倒魔导机	★	死亡线圈×5（葛楚德掉落）	150GIL、高贵的坠饰
梦幻称号	★	传说称号的证明（在11时的北站广场或南站广场与四处走动的祭司对话捐3次钱即可拿到）	2000GIL、橘色蝴蝶领结、脉冲的纹章贴纸
人偶师的忧郁	★★	高级润滑油×1（无畏战机掉落）	700GIL、蓝色螺旋桨、星星发夹
复仇之牙	★★	有缺口的牙×10（丽齿兽掉落）	500GIL、警备军一般兵科徽章
不要命的人坟前	★★	风龙之羽×1（佐莫克掉落）	800GIL、天蓝色羽毛发夹、卡多的黑色标志
夜间巡逻	★★★	有缺口的牙×10（丽齿兽掉落）、死亡线圈×15（葛楚德掉落）	1200GIL、正规飞行员徽章复制品、研修飞行员徽章会制品
魔法画笔	★★★	夜鬼的骨片×10（冈特掉落）、风龙之羽×8（佐莫克掉落）	1400GIL、贵妇的坠饰、草莓冰淇淋
异端的操纵兽	★★★	高级润滑油×5（无畏战机掉落）、液体玻璃×10（时光底栖怪掉落）	1300GIL、防范警示灯、博士的胡子
直到拯救陌生人为止	★★★	嘎蝙蝠的毛球×60（噶蝙蝠掉落）、裂开的皮革×80（小精怪掉落）	1800GIL、金光闪闪的铃、玻璃羽毛、麻醉药

悠斯南

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
秘密的魔导机	★	乙太线圈×3（死亡恶魔掉落）	150GIL、白银锁头
陆行鸟女郎与少年	★	陆行鸟女郎的电话号码（调查娱乐区东南部巷子里的海报）	400GIL、躲在巢里的红色小陆行鸟、躲在巢里的蓝色小陆行鸟
梦幻鸡尾酒	★	透明果冻×4（布丁医护兵掉落）	200GIL、警示灯
以重建之日为目标	★	大神像的碎片×5（神谕区的地面有3个，悠斯南宫殿的花园有2个）	500GIL、绅士胡
灵感来源	★	折断之骨×3（斯卡狄内掉落）	180GIL、水精的翅膀
灵魂小号	★★	黄铜毒牙×10（阿努比斯掉落）	400GIL、喜悦锥形帽、兰姆葡萄干冰淇淋
无论经历几度星霜	★★	翡翠梳子（工业区通往仓库的高桥，高桥尽头的下层）、青铜怀表（工业区通往高桥的路上）	800GIL、心跳加速海滩伞、燐世的徽章贴纸
寻找未爆弹吧	★★	未爆烟火（调查仙人掌雕像旁的烟火装置）	900GIL、暮光眼镜、风暴机车贴纸
寻求真红	★★	焰龙逆鳞×1（萨勒蒂斯掉落）	600GIL、蕾布萝的夜色刺青贴纸、蕾布萝的草绿刺青贴纸
召唤魔兽吧	★★	折断之骨×5（斯卡狄内掉落）、黄铜毒牙×10（阿努比斯掉落）	600GIL、变身独角兽、变身用单角
回春妙药	★★	独眼球×1（独眼狂人掉落）	700GIL、四叶幸运草、枞树
求道者探求之物	★★★	焰龙逆鳞×5（萨勒蒂斯掉落）、独眼球×5（独眼狂人掉落）	1200GIL、闪烁的豆电球、深蓝电吉他
以魔还魔	★★★	放射轴承×30（重装步兵掉落）	1300GIL、圣人的胡子、占星的羽冠
对究极的渴望	★★★	放射轴承×10（重装步兵掉落）、乙太线圈×15（死亡恶魔掉落）、透明果冻×30（布丁医护兵掉落）	1600GIL、红色螺旋桨、麻醉药

死亡沙丘

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
生态调查	★	干掉的鳞片×3（砂鱼人掉落）	200GIL、龙龟甲壳
沙漠违禁品	★	梅嘎蝙蝠的毛球×8（梅嘎蝙蝠掉落）	240GIL、蕾布萝的虹彩刺青贴纸、部族刺青贴纸
幸运的驱魔符	★	蜥蜴尾巴×3（在沙丘杀死在地上爬的蜥蜴后捡取获得）	400GIL、南瓜头
权势竞争Ⅰ	★	亡者之齿×5（骸骨掉落）	200GIL、PSICOM参谋肩章复制品
自尊与义气Ⅰ	★	已泛黄的骷髅×3（在石板之祠或神殿内破坏骷髅雕像后捡取获得）	300GIL、特务飞行员徽章复制品、PSICOM医护兵勋章复制品
自尊与义气Ⅱ	★	已泛黄的骷髅×5（在石板之祠或神殿内破坏骷髅雕像后捡取获得）	500GIL、卡多的蓝色标志、黑暗骑士的眼镜
抢手的理由	★	蜥蜴尾巴×5（在沙丘杀死在地上爬的蜥蜴后捡取获得）	800GIL、型男的胡子、执事的胡子
沙漠盛开的蔷薇	★★	沙漠蔷薇×1（大地吞噬者掉落）	700GIL、PSICOM制空兵勋章
新的使用法	★★	蜥蜴尾巴×20（在沙丘杀死在地上爬的蜥蜴后捡取获得）	1600GIL、名匠的胡子、老绅士的胡子
给心爱的孩子	★★	仙人掌公仔×1（仙人掌怪掉落）	500GIL、1/2仙人掌怪、薄荷巧克力冰淇淋
权势竞争Ⅱ	★★	亡者之齿×20（骸骨掉落）	600GIL、PSICOM机甲兵勋章复制品
献给神像的礼物	★★	巡礼十字座×3（在死亡沙丘各处或神殿里获得，每天都会更新，或者在主线完成后去拉斐安找干练团员以每个1000GIL的价格购买）	600GIL、天蓝色丝绸高筒帽
奇迹的老酒	★★	罐子破片×10（薛丁格掉落）	500GIL、黄色蝴蝶领结、可幽可幽罐的贴纸
警备强化命令	★★	有机装甲壳×1（固兰盖奇掉落）	700GIL、PSICOM突击队章复制品、OK绷
委托者的真面目	★★	梅嘎蝙蝠的毛球×10（梅嘎蝙蝠掉落）、罐子破片×5（薛丁格掉落）	600GIL、蓝色鸭舌帽
讨伐战开始!	★★★	沙漠蔷薇×10（大地吞噬者掉落）、干掉的鳞片×30（砂鱼人掉落）	1700GIL、玻璃花瓣、麻醉药
盗贼团的新武器	★★★	有机装甲壳×5（固兰盖奇掉落）、仙人掌公仔×5（仙人掌怪掉落）	1300GIL、黑白电吉他、黄色螺旋桨
自尊与义气Ⅲ	★★★	已泛黄的骷髅×30（在石板之祠或神殿内破坏骷髅雕像后捡取获得）	1500GIL、纯白电吉他、安全战斗斧

蛮荒原野

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
献给阳光的花	★	日轮灵花×3（白天在风之原或隐士之荒野采集）	250GIL、红色花朵
献给月光的花	★	月读幻花×5（晚上在风之原或隐士之荒野采集）	400GIL、水蓝色花朵、银色世界之木
要是能忘记一切	★	彩色果冻×8（小魔王红椒掉落）	120GIL、阳光蝴蝶、黄昏蝴蝶
饥饿de陆行鸟	★	基沙尔野菜×5（完成支线“女儿的心愿，父亲的心愿”后在坎帕斯农场的田里种菜获得）	500GIL、1/6金陆行鸟、1/6银陆行鸟
神秘的鼹鼠料理	★	奇岩鼹鼠×1（在奇岩地带采集）、陆行鸟茸×3（白天在亚克特森林采集）、夜光菇×2（晚上在亚克特森林采集）	800GIL、爽朗海滩伞、独角兽市场贴纸
蛮荒原野的危机	★	蔬菜的种子×10（在蛮荒原野的闪光点采集或在各处城镇的杂货铺购买）	300GIL、花朵图案贴纸、早餐的平底锅
感谢的话	★	灵验凝胶×3（大布丁掉落）	240GIL、水蓝圆点缎带、桃子色圆点缎带
新的肥料	★	浓稠溶液×5（巨害植物怪掉落）	200GIL、椰子树、文豪的胡子
莫古坦的祈祷	★	树精胞子×10（德律亚得掉落）	300GIL、诺拉的绿色贴纸、诺拉的天蓝贴纸
对森林守卫的疑问	★	大王花的花粉×12（大王花掉落）	120GIL、警备军医护兵科徽章
太鼓的声响	★	绿色皮革×6（妖精掉落）	180GIL、卡多的红色标志、船员胡子
来自崖下的声音	★	多汁肉肠×10（野猕猴或狂暴猴掉落）	200GIL、欢乐锥形帽、心动锥形帽
希尔基斯的秘密	★	基沙尔野菜×3（完成支线“女儿的心愿，父亲的心愿”后在坎帕斯农场的田里种菜获得）、坦塔尔蔬菜×2（完成支线“老人与蔬菜”后在调查者营地的田里种菜获得）、希尔基斯野菜（完成主线“为了微小的和平”后在莫古利之里的田里种菜获得）	900GIL、黄昏色羽毛发夹、龙皮腰包
只要两人一起	★	日轮灵花×8（白天在风之原或隐士之荒野采集）、月读幻花×6（晚上在风之原或隐士之荒野采集）	750GIL、白色花朵、粉红色花朵
拯救急病患者!	★★	陆行鸟活力饮料×1（把8个陆行鸟茸和6个大王花的花粉交给亚克特的药师卡迪西亚即可制作）、动物治疗剂×1（完成支线“狗与女医与助理”后与琪坦对话制作，材料参考上文的支线攻略）	1000GIL、躲在巢里的黑色小陆行鸟、躲在巢里的紫色小陆行鸟
求人的莫古丘	★★	美味晚餐×1（完成支线“传说级的料理”后与艾列斯的厨师对话制作，材料参考上文的支线攻略）	850GIL、粉色腰包、躲在巢里的白色小陆行鸟
为了未来	★★	AMP晶片×1（郁金香掉落）	700GIL、PSICOM将官肩章复制品、警备军机动兵科徽章
肉丸子作战	★★	多汁肉肠×15（野猕猴或狂暴猴掉落）、绿色皮革×15（妖精掉落）	600GIL、镀银阶级章、铜奖牌
改良不懈	★★	不吉剑牙×1（亚潘达掉落）	650GIL、将军的胡子、宰相的胡子
不为人知的愿望	★★	彩色果冻×20（小魔王红椒掉落）、浓稠溶液×10（巨害植物怪掉落）	700GIL、阳光海滩伞、桃子刺青贴纸
怪物猎人的挑战	★★	浓绿色背苔×2（陆行鸟吞噬者掉落）	800GIL、1/6黑陆行鸟、1/6紫陆行鸟
陆行鸟茸之谜	★★	陆行鸟茸×10（白天在亚克特森林采集）	600GIL、1/6红陆行鸟、1/6蓝陆行鸟
陆行鸟vs.陆行鸟吞噬者	★★★	浓绿色背苔×8（陆行鸟吞噬者掉落）	1300GIL、1/1红色小陆行鸟、1/蓝色小陆行鸟
至高美酒原料	★★★	树精胞子×10（德律亚得掉落）、浓稠溶液×20（巨害植物怪掉落）、大王花的花粉×50（大王花掉落）	1500GIL、1/1紫色小陆行鸟、1/1黑色小陆行鸟、麻醉药
对女神祈愿	★★★	不吉剑牙×5（亚潘达掉落）、AMP晶片×5（郁金香掉落）	1600GIL、尸骸的翅膀、凶恶巨兽的咒纹贴纸

世界共通

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
巧可莉娜心中的钥匙（主线相关）	★	回忆的银币（艾列斯山丘西南方的大桥上）	笑容的灵魂碎片
少女的挑战书	★	勇气的证明（路克瑟里欧·大圣堂门口的地面上）	600GIL、银奖牌
忘了带走的心意	★	蓝紫的护身符（路克瑟里欧·南站监视塔对面的宝箱）	800GIL、紫色花朵
为了看见天明	★	青金石（悠斯南·娱乐区往神谕区大门对面建筑与景观植物之间）	700GIL、都会眼镜
一生一世的大事	★	健力腰带（11时～16时在悠斯南·工业地带中央调查发光的地面）	800GIL、银色发条
消逝者的心愿	★	旧式相框（蛮荒原野·调查者营地树丛后面的宝箱）	800GIL、玻璃之星
主要街道开放通行Ⅰ（第9天之后出现）	★	“光都圣门”开放的证明（路克瑟里欧·无名墓地最西北方向的桥上）、“绿野圣门”开放的证明（蛮荒原野·艾列斯山丘最东南方向的桥上）	800GIL、乌尔达哈制式剑、乌尔达哈制式盾
主要街道开放通行Ⅱ（第9天之后出现）	★	“绿野大门”的钥匙（蛮荒原野·巨塔山麓南端中部，飞船外面的宝箱）、“沙漠大门”的钥匙（死亡沙丘·绿洲大灯塔里，需要用“巡礼的十字架”来解除沙尘暴）	1200GIL、格里达尼亚制式剑、格里达尼亚制式盾
主要街道开放通行Ⅲ（第9天之后出现）	★	工商团体的契约书（悠斯南仙人掌像附近）、盗贼团的血书（死亡沙丘·巨兽坟场的“石板之祀”里面）	1200GIL、利姆萨·罗敏萨制式剑、利姆萨·罗敏萨制式盾
寻找莫古利之里	★★	莫古利星辰（在莫古利的村子调查宝箱）	1000GIL、花精的翅膀
女神的禁书	★★	艾特罗的禁书（蛮荒原野·圣徒聚落波尔塔旅馆斜对面建筑门边）	1200GIL、1/1银色小陆行鸟
再次飞向天空	★★	已故障的回转仪（蛮荒原野·坠落的飞空艇门口的宝箱）	1300GIL、高级发条、一点点的黑人头
太古遗迹的起源	★★	黄金圣甲虫（死亡沙丘·遗迹本殿黄金之间，支线“对终焉咆哮的兽”触发地点的房间里）	1400GIL、金锚、坚钢龟甲壳

攒钱攻略

①刷仙人掌

在死亡沙丘的绿洲大灯塔固定会刷出仙人掌，光是 EASY 难度下就一只 5000GIL，刷到灭绝估计手上也差不多接近百万了。在第 9 天之后的金钱掉落数会增加。

②第9天之后刷尸界的敌人

在第 9 天之后完成祈祷画布“主要街道开放通行Ⅰ”、“主要街道开放通行Ⅱ”、“主要街道开放通行Ⅲ”后开通大陆之间的桥，在大陆之间的桥上经常会出现尸界，尸界里敌人掉落的 GIL 都是翻倍的。

多周目要素

●周目继承内容

雷光的角色参数

已经获得的配装、武器、防具以及部分装饰品

“关键道具”以外的道具

BOSS 战的战斗积分

●周目不继承内容

主线相关剧情概括

支线探索与祈愿画布的达成情况

“最后一只”的讨伐进度

在大圣堂祭坛处拿到的最终武器和防具（新周目开始时会变成初始武器和防具）

●周目特典

周目开始时获得关键道具“突破界限的证明”

部分剧情对话出现变化

可以进行武器和防具的改造

从宝箱拿到的已获得的道具变成加强版

（仅限 HARD 难度）可以购买的新的装备

进入第二天之后可以在方舟里保存当前状态直接进入下一周目（不用打最终战）

二周目后最速通关主线方法

在进入二周目之后 GP 上限就已经达到最大值，这时候可以尝试挑战一下在两天之后通关各地的主线。挑战最速攻略的话建议二周目开 EASY 难度或者 NORMAL 难度。

第一天

首先完成“路克瑟里欧”部分的主线，这里是必须强制完成的，等跟踪完女神的信徒之后就可以坐火车了，乘坐火车到“死亡沙丘”，抵达之后系统会提示说新增各地的可传送点，这时候就能够使用 GP 技能来传送到各地。

完成“死亡沙丘”的主线之后前往“荒蛮原野”，到“隐士之荒野”去完成萨兹相关的主线收集灵魂碎片，这时候还能顺便去完成“莫古利之里”的主线。完成后可以先去触发陆行鸟相关的主线，如果在一周目时有种植野菜的话可以直接用身上带着的野菜喂食给陆行鸟让其完全康复，之后就可以完成女神神殿的主线。如果身上没有野菜的话就只能在第二天去做支线收集材料让陆行鸟恢复。

前往“悠斯南”触发主线，拿到入场券，这时候第一天可以做的主线就到此为止，之后可以四处做些支线等待被传送回方舟。

第二天

到“路克瑟里欧”先收集暗号，在 18 时左右前往“悠斯南”进入仓库，完成悠斯南部分的主线之后已经过了 0 时，这时可以回到“路克瑟里欧”收集最后一个暗号。收集完暗号之后就可以直接按照上文的流程攻略完成“路克瑟里欧”的主线。

耗时两天，所有主线就这样完成了，接下来的时间里各位玩家可以尽情地做支线或刷钱。

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

成就攻略

成就数量	42/1000点
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	60～80小时
有无会错过的成就	有
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

本作的成就难度并不高，没有要求游戏难度的成就。最耗时间的灵魂种子收集成就难度也不高，50 个灵魂种子收集可以多周目积累，99 个灵魂种子换取的圣灵药可以通过在线联网从其他玩家那里进行购买。

本作难度最大的成就是两个隐藏 BOSS 的成就，如果想打轻松点的话可以先进行个 2 ～ 3 周目将雷光的角色数值提升上去之后再打。如果对自己的操作没有自信的话可以先在死亡沙丘打祠堂里的骷髅雕像或沙漠里的蜥蜴捡取未鉴定物品，完成支线探索“无聊的鉴定士”之后拿给 NPC 进行鉴定，一定机率能够获得回复 GP 的麻醉药或涡轮麻醉药，凑够 5 个以上后配合多周目叠加的角色数值，打起来难度也会小很多。

解放者的奖励
15G
说明：序章主线完成时获得。

深信着将会重逢的未来
15G
说明：路克瑟里欧主线完成时获得。

在绝望的尽头找到希望
15G
说明：悠斯南主线完成时获得。

秘而不宣的圣宝之谜
15G
说明：死亡沙丘主线完成时获得。

冀望着混沌的守护者
15G
说明：蛮荒原野主线完成时获得。

属于你所诞生的行星的故事
90G
说明：结局获得。

超越了13的世界
30G
说明：完成35～40个支线任务（根据难度不同数量也会不一样）使尤古多拉希尔顶部的花苞开花即可。

父与子与陆行鸟
15G
说明：蛮荒原野主线完成时获得。

救济的旅途
15G
说明：完成5个支线探索。攻略详情参照上文。

光辉的救济者
30G
说明：完成25个支线探索。攻略详情参照上文。

陆行鸟的恩人
15G
说明：在蛮荒原野喂食陆行鸟，在陆行鸟能够在空中慢慢落下来之后再继续喂食3～4次直至其完全回复。不想浪费道具的话可以去蛮荒原野地图各处吃“幽儿的花”，吃完后第二天还会刷新。

蜥蜴的天敌
15G
说明：在死亡沙丘打倒30只蜥蜴，地面上趴着的很小的那种，每天会刷新一次。

复甦的红雷
15G
说明：在终盘的大圣堂里通过4个试炼之后去中间调查祭坛拿到最终武器与盾。

斗技场的女王
15G
说明：在悠斯南的斗技场获得10场胜利。由于一场战斗是自动消耗10分钟的时间，不希望浪费时间的话建议事先先存档。

摄魂者
30G
说明：累计拿到50个灵魂之种，在尸界出现时可以捡取到。可以累计至下一周目。

搭列车GO吧！
15G
说明：搭乘过所有铁路线的列车，路克瑟里欧北站可以前往悠斯南，路克瑟里欧南站可以前往死亡沙丘和蛮荒原野，需要注意的是蛮荒原野和死亡沙丘之间也是能够相互通行的，不想浪费时间的话建议搭乘之前先存档，拿到成就后再读档。

留在地图上的伟业
15G
说明：架起连系4块大陆的所有桥梁，完成祈祷画布“主要街道开放通行Ⅰ”、“主要街道开放通行Ⅱ”、“主要街道开放通行Ⅲ”。

本业是万事通？
15G
说明：完成25个祈祷画布的任务。攻略详情参照上文。

新入行刀匠
10G
说明：首次改造武器。二周目之后限定，在情报商处可以购买改造用的素材。

学徒级盾牌工匠
10G
说明：首次改造盾牌。二周目之后限定，在情报商处可以购买改造用的素材。

有样学样炼成士
10G
说明：首次合成技能。

初学加工师
10G
说明：首次融合配件。在二周目的宝箱里取得上一周目已经拿到过的饰品后该周目再次拿到时就会自动进行饰品的融合。

见习服饰家
10G
说明：首次自定样式。

初出茅庐染匠
10G
说明：首次变换配装颜色。在装饰栏里编辑饰品的颜色即可。

武器专家
15G
说明：改造了30次武器。二周目之后限定。

护盾工匠
15G
说明：改造了30次武器。二周目之后限定。

技能大师
15G
说明：合成了30次技能。

配件设计师
15G
说明：融合了30次配件。二周目之后限定，如果是上一周目已经获得配件的话系统就会自动进行融合。普通情况下一个周目之内是很难完成的，这时候就可以利用方舟里二周目之后出现的水晶，保持当前状态下重新开始新的一周目，这时候就可以重新开始收集配件来进行融合。同一饰品最多可以融合两次，第三次之后就只能获得GIL。配件的获得一般是通过两种方法：从宝箱里获得或者是打倒各种敌人的最后一只后从地上捡取。

女神的服装顾问
15G
说明：获得了30件配装。首发特典会有5套服装，剩下的服装去各城镇的装备店购买是最快的，在第9天完成祈祷画布“主要街道开放通行Ⅰ”、“主要街道开放通行Ⅱ”、“主要街道开放通行Ⅲ”之后各商店还会进货新衣服。

神秘的灵药
30G
说明：获得万灵药，累计交给魔商人99个灵魂种子后获得，还有一个方法就是联网使用异世界通信，从NPC手中购买，购买之前建议先存档，等成就弹出来之后再读档，这样就能省下一笔钱。

破坏的圣衣
90G
说明：获得了蕴藏破坏魔力之配装。在开启第14天的隐藏迷宫并打倒隐藏BOSS之后获得。

超究武神
90G
说明：称霸终极冥宫。在开启第14天的隐藏迷宫并打倒隐藏BOSS之后获得。

热砂的屠龙者
90G
说明：打倒死亡沙丘的邪龙“艾罗涅特”。接下死亡沙丘遗迹里的支线，在第7天之后的死亡沙丘里在大沙漠内四处逛就可以遇到，外表看起来是一个黑球。

进击的斗士
15G
说明：打赢100场战斗。

身经百战的豪杰
15G
说明：打赢300场战斗。

屡获殊荣的英雄
30G
说明：打赢500场战斗。

会心的一击！？
30G
说明：伤害的输出达到一定程度，一周目时如果手上有克劳德的特典换装的话，将敌人打至倒地状态后配合武器自带的凶斩技能就很容易获得。如果没有特典换装的话在二周目时开启伤害上限，去锻造屋把武器的攻击力尽量升上去之后，去野外随便找一个小BOSS级的杂兵将其弄倒地，开超频然后使用王牌驱散即可。

打爆你！
15G
说明：累计让敌人倒地50次，如果平时经常刷任务的话这个成就不算很难。

光辉招来的奇迹
10G
说明：消耗50点GP，平时如果经常使用GP来四处移动的话基本上在终盘之前就能够拿到了。

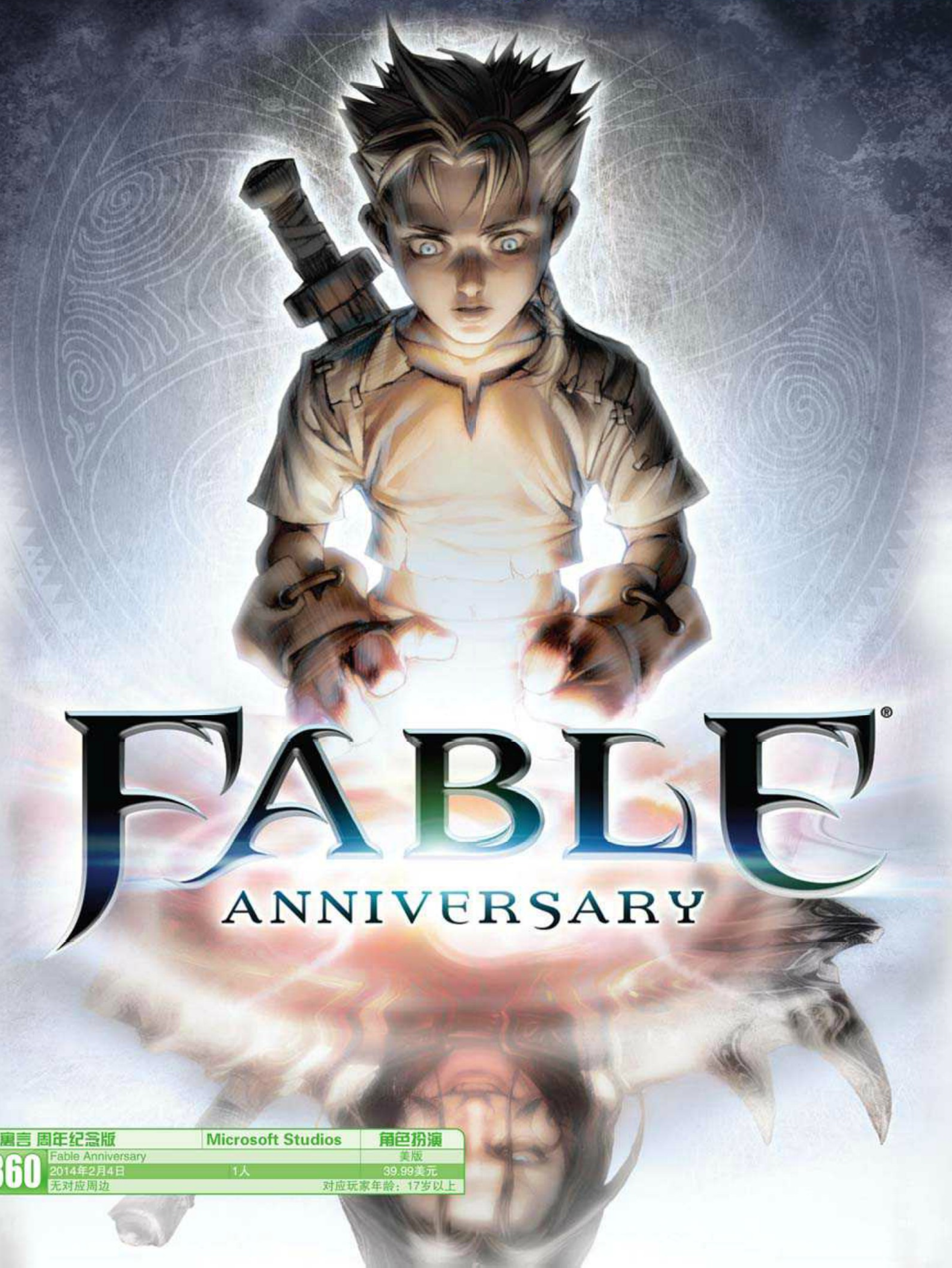
绝妙的一着
15G
说明：在适切的时机防御成功。在序章的教学关卡就能够获得。

破灭的使者
15G
说明：首次打倒“最后一只”。平时如果没有遇到的话可以在隐藏迷宫里拿。

歼灭的死神
30G
说明：打倒10只的“最后一只”。平时如果没有遇到的话可以在隐藏迷宫里拿。

文 伽蓝 美编 小瑟

作为系列的十周年纪念作品，《神鬼寓言 周年纪念版》选取了 1 代的完全版《神鬼寓言 失落之章》进行了重制，这个重制版的质量相当过硬，画面直接是完全重做，绝非一般高清版拉高分辨率的敷衍之作，同时原汁原味地保留了原作的玩法。笔者是从《神鬼寓言 2》开始接触本系列，但一直没有很好的契机来体验初代，但在细细品味奠定系列基础的本作并取得全成就后，终于明白了为什么“《神鬼寓言》系列”能在这 10 年间逐渐成为家喻户晓的美式 RPG 大作，无论是老玩家想要重温系列原点，或是新玩家想要开始自己的寓言旅程，本作都是你最好的选择。



神鬼寓言 周年纪念版		Microsoft Studios	角色扮演
X360	Fable Anniversary		美版
	2014年2月4日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统详解

操作列表

左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
十字键	快捷键操作
A键	互动/奔跑（长按）
B键	施放法术/法术切换（配合RT键）
X键	近战攻击
Y键	远程攻击
LB	放出/收起武器
RB	格挡/翻滚躲避（配合左摇杆）
LT	锁定目标
RT	吸收经验光球/呼出快捷键菜单
LS	潜行/手动瞄准（手持远程武器时）
RS	放大地图
BACK键	呼出菜单
START键	暂停游戏/保存/载入

战斗解说

游戏中共有三种战斗的手段，分别是使用近战武器、远程武器以及法术攻击，在游戏的过程中玩家难免要选定一个方向来塑造角色，下面就为大家介绍不同类型战斗手段的一些基本内容，以便让各位早点确立角色的成长方向。

近战武器

使用近战武器是最基本的攻击方式，近战武器共有10种，分别是斧头、大刀、武士刀、长剑、硬头锤、突刺锤、大锤、大斧、巨剑、巨型硬头锤，不同的武器在攻击速度、攻击距离、武器伤害上各有差异，玩家要从具体使用中感受。在实战中使用近战武器时，玩家很容易就可以发现面板伤害高的武器未必就是最有效的武器，具体要根据不同类型的敌人作出判断。笼统地说，短小但快速的轻型武器适合对付诸如人型敌人等会进行防御的敌人，而伤害高、攻击范围广的巨型武器适合用来对付不会防御的敌人。作为战士，在学会攻击前一定要学会防御以及翻滚的技巧，这两者与近战攻击相辅相成，密不可分。

另外，在使用近战攻击时，无论攻击命中或是被敌人防御，在累积一定程度的近战攻击后，右下角代表X键的近战攻击图标会变成一个高亮的“×”，并且武器会发出紫色的光芒，这时长按X键就可以使出威力强大且无法防御的攻击“重砍”，活用这个系统是近战专精的必修课。

近战武器的品质，前缀由低到高为铁制、钢制、黑曜石、大师，在此之上为传奇武器。

远程武器

远程武器相比近战武器具有两大特点，一是通过蓄力后攻击能造成远超近战攻击的威力，而且这个蓄力时间是没有上限的，长按Y键的时间越长，这一箭造成的伤害就越高，如果将一箭蓄力两三分钟，连部分BOSS都能直接秒杀，二是远程攻击无法被BOSS级别以外的敌人防御。从以上可以看出其实使用远程武器考验的就是玩家的走位。对比近战武器的10种武器类型，远程武器只有长弓以及十字弓两种，长弓的伤害中等，但连发速度比较快，偏重敏捷，而十字弓则能够造成单发的大伤害，但换箭速度较慢，不适合面对复数敌人时使用。

远程武器的品质同样分为五等，前缀由低到高为杉木、橡木、黑檀木、大师，在此之上为传奇武器。

法术攻击

除了近战武器以及远程武器两种主要攻击手段外，游戏中还有不依赖任何武器的法术可供玩家选择，游戏中魔法的威力绝不亚于其他两种攻击方式，除了有强大的单体以及群体法术外，还有为自己回血、增加护盾等加成法术，因此法术专精也是一个不错的选择，就算选择近战专精或远程专精，选择辅修一些对自己塑造方向有用的加成法术也十分必要。与远程武器一样，部分法术通过蓄力可以增强法术的威力。

战斗加成

在战斗中，无论用何种方式对敌人造成伤害，都能进入战斗经验值加成的状态，战斗经验值加成状态会以白色的“×”号显示在画面的左上角，在不受伤的情况下，造成的伤害越大，加成的倍数就会越高。举个例子，如果战斗加成为20，在击倒一名敌人后掉下的绿色光球有40的经验值，那么这40的经验值通过20的加成会变成800的经验值，因此在战斗中保持高的加成状态对经验的获得尤其重要。

当然，要在时刻保持高的加成绝非容易的事。首先，在玩家停止攻击后，加成槽会慢慢减少，必须通过持续战斗才有可能获得高的加成，其次，也是最重要的一点，保持高的战斗加成关键在于不受伤，也就是说要以无伤状态一直战斗，在面对复数敌人时往往难以实现，如果在加成状态下受到伤害，加成会衰减得很快，能否获得高的加成，考验的就是玩家自己的操作水平了。

宝石强化系统

在游戏中，除了最低级的武器外，基本上所有武器都有数目不等的宝石插槽，这些插槽通过镶嵌宝石来强化武器的属性，但在镶嵌后，宝石会永远留在武器之中无法取出，如果想在同一把武器上装配不同的宝石，就只能把武器与宝石都重新买一遍了，镶嵌宝石的方法也很简单，在身上拥有宝石的状态下打开装备－武器的菜单中选择武器，再点击强化就可以进行镶嵌。值得一提的是，传奇武器并没有宝石插槽，但它们会自带宝石的效果。不同的宝石的具体作用如下。

类型	价格	效果	购买地点
经验	50000	在战斗中获得的经验增加，装备在近战武器还是远程武器对效果没有影响	虎克湾
烈焰	1450	增加对弱火属性敌人的伤害	黑木营地，双刃营地
生命	45000	体力自动回复，装备在近战武器还是远程武器对效果没有影响	包尔斯顿北部
闪电	1550	增加对弱雷电属性敌人的伤害	虎克湾
魔力	45000	魔力自动回复，装备在近战武器还是远程武器对效果没有影响	虎克湾

类型	价格	效果	购买地点
穿刺	2100	削减敌人的护甲以增加伤害	橡木村、纳特丛林、虎克湾
锋利	2600	增加武器的伤害	纳特丛林、虎克湾
银制	1650	增加对弱银生物的伤害，比如狼人、亡灵	纳特丛林、虎克湾

人物养成

经验值系统

本作的经验值系统比较特别，在击倒敌人后，除了必然获得的通用经验值外，根据玩家击杀敌人时所使用的攻击手段还会获得不同的经验值加成，使用近战会获得力量经验加成，使用弓箭射击会获得技巧经验值加成，使用法术会获得精神经验值加成。通用经验值可用于升级力量、技巧以及精神三大类别的能力升级，而不同类型的加成经验值则只能用于该类别的能力升级。在升级时，系统会优先消耗该类别的经验值，再以通用经验值补全，举个例子，力量系的体力第一次升级需要400点经验值，如果现在玩家有200点的力量经验，300点的通用经验，那么在升级时会优先使用200点力量经验，再从通用经验补全。由此可见，玩家想要塑造什么类型的角色，就必须在通常战斗中多使用该类型的攻击手段获取额外的经验值，各位可以根据自己的塑造方向来进行选择。

全技能解说

力量方向

体格： 体格影响角色挥动武器的力量，从而影响近战攻击的伤害高低，要使用重型近战武器，则角色的体格必须达到等级3，虽然体格升级所需经验值为全技能之首，但如果你想要塑造一名近战专精的角色，那么值得在此投入技能点。

等级	升级所需经验
1	500
2	1200
3	3000
4	9000
5	24000
6	45000
7	86000

生命值： 顾名思义，生命值决定了角色血条的长短，无论是怎样的角色都应该在生命值上花费一定的经验值，毕竟血多才是硬道理。

等级	升级所需经验
1	400
2	1000
3	2500
4	6000
5	13500
6	28000
7	58000

耐力： 耐力值相当于护甲值，耐力越高，受到敌人攻击时损失的体力值就越少，每提升一个等级的耐力会减免约7%的伤害，也就是说等级全满时能减免一半的伤害，除近战专精角色外无需在此投入太多的经验值。

等级	升级所需经验
1	350
2	900
3	1800
4	4800
5	9000
6	19000
7	38000

技巧方向

速度： 速度主要影响的是近战武器的挥击频率以及远程武器的射击频率，无论是哪一种都会对战斗带来十分有利的变化，特别是近战武器面对防御型敌人时，挥击速度的加快能减小在连续攻击时被防的破绽。

等级	升级所需经验
1	350
2	800
3	1800
4	4600
5	8700
6	21400
7	42000

准确度： 准确度影响远程武器的射程以及威力，如果你是弓箭手，那么这个技能请务必点满。

等级	升级所需经验
1	400
2	1100
3	2900
4	8000
5	20500
6	39000
7	81000

诡诈： 诡诈是一个商业技能，允许玩家在与商人交易时低买高卖，而且还会降低玩家潜行时被人发现的几率，在诡诈达到等级3时，会解锁偷窃能力，而达到等级5时还会解锁撬门开锁的能力，但需要注意的是，这两种能力都是犯罪行为。

等级	升级所需经验
1	350
2	900
3	2200
4	5000
5	10500
6	27400
7	52000

精神方向

与其他两个方向的技能不同，精神方向的技能与角色的善恶值息息相关，不同的法术，它所代表的善恶立场也会有所不同，最简单的理解方式为，越善良的人学习邪恶法术需要花费的经验值越多，反之越邪恶的人学习善良的法术亦然。受善恶值影响的法术会标记处善恶调整值，没有标记的则不受此影响。另外，除了会影响花费经验值的多少外，还决定了角色能否精通这项法术，精通的意思其实就是学习最高等级，以“狂暴”这个邪恶法术为例，善良的人最多只能学到等级3，只有邪恶的人能学到最大值的等级4。

法术能量： 法术能量相当于魔力值，魔力越高，能够施展的法术就越多，法术能量决定着魔力槽的长短，这是法术专精必升的技能。

等级	升级所需经验
1	500
2	1200
3	2800
4	6200
5	11500
6	25000
7	54000

烈焰灼身： 烈焰灼身在发动时，会用烈焰炸毁周围的区域，在发动时它会自带击退效果，相当于力荡与火球术混合后的群体强化版，如果是近战专精角色，同时想辅修一点法术，那么烈焰灼身是一个不错的选择。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	3500	80
2	8100	180
3	22000	300
4	58000	500

火球： 法术系的标志性技能，可以通过两段蓄力来增强攻击力，蓄力后的火球在机种目标时会发生爆炸，波及目标身边的所有单位，最重要的是火球术不能被防御，虽然低等级的火球术伤害不高，但到达等级3以后火球术会发生质的飞跃。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	500	80
2	4500	180
3	17800	350
4	54000	700

战斗冲刺： 战斗冲刺在施法时会高速前行，对沿路触碰的敌人造成攻击，而且无法被防御。战斗冲刺在面对复数敌人时突围而出或是想要迅速和敌人拉开距离时尤其好用。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	750	100
2	5400	170
3	17500	300
4	52000	500

连击： 连击是近战专精极佳的辅助技能，具体效果为在发动法术后，每次攻击增加相当于当前等级的攻击次数，以满级4级为例，在发动后接下来的1次攻击会相当于4次攻击，十分给力。这个技能不仅可以用来对付一般杂兵，面对一些攻击时机有限的BOSS时更为好用。

等级	升级所需经验
1	1200
2	4680
3	15700
4	43500

闪电： 能制造弧形闪电攻击对手的法术，虽然单下伤害较低，但闪电可以持续按住不放对目标造成持续伤害，通过提升等级，闪电还能在目标间传导，一次攻击多名敌人。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	0	18
2	5760	30
3	18200	40
4	48000	60

天之怒： 召唤大范围落雷攻击附近所有敌人的法术，在施法前需要一定时间的蓄力，这个过程中会使角色暴露在敌人面前，配合法术时间迟缓术使用可以弥补这个缺点。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	4000	200
2	9000	4000
3	25000	800
4	66000	1200

炼狱风暴： 与天之怒特点基本一致的法术，只是法术属性变成了火属性。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	4000	200
2	9000	4000
3	25000	800
4	66000	1200

力荡： 释放法术能量从施法者为中心向周围爆炸，不会造成伤害但会击飞附近的所有目标，等级越高，击飞的距离也越远。远程武器专精以及法术专精的角色配合力荡会有不错的战斗效果，因为力荡能及时解围并将敌人弹飞，使自己重新保持有利的作战距离。

等级	升级所需经验
1	600
2	3600
3	12600
4	40000

反叛： 控制敌人使其倒戈攻击自己的同伴，等级越高，能够控制的时间就越长。

等级	升级所需经验
1	3200
2	6500
3	16000
4	45000

时间迟缓术： 发动后周围的一切都变慢，但施术者不受影响。较高等级时将延长法术持续的时间以及加强减慢的幅度。

等级	升级所需经验
1	2000
2	6580
3	18800
4	47500

吸血术： 与闪电类似的法术，只是雷电伤害变成了直接吸取敌人的体力，并将其变成自己的体力，虽然这个法力听上去很好，但并非所有敌人都受此法术影响，诸如巨魔、亡灵等没有“血”的敌人是无法进行吸取的。

等级	升级所需经验
1	2800
2	3600
3	12600
4	40000

召唤： 召唤一个生物，如果这个生物杀了另一个敌人，那它将被最近被杀死的对象的灵魂代替，但是最初召唤的生物几乎是全游戏中最弱的黄蜂，要靠他杀死敌人替换灵魂本来就有点难，因此略显鸡肋。

等级	升级所需经验
1	1800
2	5030
3	14400
4	45000

体能护盾： 用法力值为自己套上一层魔法护盾，这个状态下受到攻击时会优先损耗法力值，直到法力值被耗尽，如果在激活法力护盾的状态下再次激活，那么则是关闭护盾。等级越高，护盾能吸收的伤害就越多。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	900	80
2	5350	180
3	17700	300
4	45500	500

狂暴： 使角色进入狂暴状态，体型会随之变大，攻击力以及受到的伤害都会提高，而且这个状态下攻击无法被防御，可以说是一个“双刃剑”式的法术。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	1600	25%
2	6210	50%
3	20500	75%
4	51000	100%

极速刺客： 发动会角色会瞬间向前推进，如果提前锁定目标，会瞬间闪到目标的身后，在对付一些喜欢格挡的敌人时，用这个法术可以瞬间破坏他们的防御，技能等级越高，移动的距离越远。

等级	升级所需经验
1	400
2	2700
3	8100
4	20000

医疗术： 用法力值换取生命值的法术，除了治疗自身外还可以治疗跟随自己的同伴，等级越高，治疗的恢复量就越高。

等级	升级所需经验
1	2300
2	5850
3	15900
4	49000

无影剑： 召唤无影剑作为同伴为自己作战，每提升一个等级，无影剑的数量就增加1把，这是无论什么风格的角色都适用的技能。

等级	升级所需经验
1	2500
2	6300
3	17200
4	51500

多箭齐发： 与法术“连击”相似，在发动这个法术后，远程武器能射出复数的魔法弓箭重创敌人，使得远程武器伤害成倍递增，如果想要专精远程武器，这个法术不可不点。

等级	升级所需经验
1	1000
2	5140
3	19500
4	47000

心得篇

善恶值调整

善恶系统是“《神鬼寓言》系列”经典的系统，善恶系统其实很好理解，在游戏的世界中做好事，作出正义的选择时，屏幕右下会出现头上带有光圈的头像，表明善良值增加，善良值高的人会受到人们的爱戴，为游戏中带来各种便利。相反，做出偷窃、杀人等行为时就会增加邪恶值，邪恶值增加会以带有魔鬼角的头像显示在屏幕的左下角，邪恶度高的

人会被人们所厌恶。游戏中利用装备可以对善良度作出调整，他们分别是带有“光明”以及“黑暗”前缀的装备。如果想要大量调整善恶值，善良方向可以到位于“巫木传送门”北边的光明殿处捐献金钱，邪恶方向则可以雇佣保镖跟随自己，然后从“小市集”一直往东边走，到达“黑暗神殿”献祭跟随者的生命，可以雇佣保镖的地方很多，比如“双刃营地”、“光明殿”等，而且他们会随时间而刷新，不用担心会被献祭完。

诡诈刷钱大法

在上面的技能解说中就已经说到，“诡诈”这个技能允许在于商人交易时低买高卖，但不知道是系统BUG还是制作组有意为之，只要玩家愿意，利用这个技能就可以通过在商人处倒卖货物赚取无限的金钱，具体方法如下。首先，在使用此方法前，“诡诈”的等级必须在2级以上，等级越高，倒卖赚取的金钱就越多。以游戏中最初到达的城镇“包尔斯顿南部”为例，在包尔斯顿南部的传送点旁边有名为德克的商人，这名商人有大量的食品出售，以苹果派为例，他的存货从几十到一两百不等，首先将他的苹果派全部购买，然后按RB转到卖出页面将它们全部倒卖给他，可以发现金钱会比原来多，多出的金额=利润×苹果派的个数，可以看出在利润不变的情况下，倒卖物品越多，赚得就越多，因此如果想更加有效率地刷，可以在买下他身上所有能卖出高利润的食品后到旁边的酒馆2楼的床处睡觉6次（2次为1天，6次则为3天，正好是商人补货的时间），这样就会出现新的存货，这样一次倒卖可以赚取的金钱会成倍增长。另外需要注意的是，玩家的善恶值也会影响利润的多少，如果角色极为邪恶，那么利润会很少甚至亏本。

这个方法不限于倒卖食品，基本上所有一切能获得利润的物品都可以用这个方法刷钱，但为什么以苹果派等食品作为例子呢？那是因为这些食品价格便宜，在初期没有本金又想刷钱的情况下是十分好的选择，在拥有本金之后，就能倒卖更贵的物品了，比如包尔斯顿北部的钻石、虎克湾的蓝宝石等。

无限刷经验大法

当主线流程进行到“古墓园小径”这个任务时，会途径游戏中一个绝佳的刷经验地点，在这个任务中，在协助亡魂诺斯楚寻找装备后，会从“乱葬岗”的恶魔之门处进入“古墓园小径”区域。一进入这里，没走几步就会从地下出现不少亡灵敌人，这些亡灵敌人比较容易对付，而且刷新速度很快，总数也很多，非常适合配合战斗加成来赚取经验，如果入口处的亡灵不再出现的话，切换区域重新回到这个区域就能重新出现。值得一提的是，随着主线流程的推进，这里的亡灵会不再出现，当遇到这种情况时不用担心，依旧有性质相同的刷经验地点，只是换地方罢了，这个新的地点就在“古墓园小径”一直往北走，途径“死亡之圈”、“地下密道”进入的“崖边道路”，也就是主线任务“拯救红袍法师”中的必经之路，利用这个方法只要肯花时间，技能升级经验完全不是问题。

在此基础上，可以衍生出刷取精神经验更快的方法，这个方法需要至少学习1级的精神方向技能“召唤”，召唤这个技能的特点在于每次使用都会为玩家提供3点的精神，而且每次使用消耗的精神力很少，冷却时间也几乎为0。结合这些特点，在使用上面介绍的方法刷经验时，由于很容易就能达到十几二十倍的战斗加成，因此在此时疯狂地使用召唤就能不断获得3乘以战斗加成倍数的精神经验，只要点出几级“法术能量”延长法力槽，再带上一些法力药水的补给，玩家点手柄的速度有多快，获得精神经验的速度就能有多快。

垂钓&挖掘

垂钓和挖掘都是游戏探索过程中一些辅助的技能，他们分别需要鱼竿和铲子才能发动，而这两样物品能在大多数的杂货商人处买到。在游戏中一些水塘、河流之上有可能会出现圆形的漩涡，这表明这些位置位置可以进行垂钓，在靠近后按十字键↓即可，垂钓的方法比较麻烦，在开始后屏幕上会出现一个进度条，左边是钩子，右边是鱼，玩家要做的就是在右下角的A键标识高亮后连点A键将鱼尽量拉到钩子上，但如果在高亮时间外按A键，会使钓鱼线绷紧甚至折断，因此比较考验玩家的反应以及手速。挖掘对比垂钓则简单得多，游戏中的一些土堆、坟墓等地方往往都是可以挖掘的地点，注意十字键↓键是否出现铁铲的标志，如果是，表明这里可以挖掘。

关于陈年药水

陈年药水是游戏中极其罕见的药水，在喝下陈年药水后会马上增加1000点的经验值，但请各位玩家绝对不要这样做，这样只会白白浪费了一瓶药水，原因是陈年药水会受战斗加成影响，战斗加成越高，喝下时所能获得的经验就越高，在战斗加成20以上时喝下陈年药水还会获得一个成就，由于陈年药水数目有限，因此这个成就也成为了容易遗漏的成就，虽然这个成就解法不惟一，但在下文主线流程部分的“找出考古学家”任务中会有其中一种推荐解法。不过既然有无限刷经验大法的存在，大家大可一瓶陈年药水都不使用，直接留作解成就之用。

关于葛雷夫人

葛雷夫人是包尔斯顿的镇长，当玩家完成主线任务“竞技场”后，可以在包尔斯顿北部找到她，玩家接下来的行动能决定是否与其结婚，与葛雷夫人结婚与否主要影响恶魔之门10以及恶魔之门11的开启，由于恶魔之门11里面的奖励可以用良性

BUG 取得（具体参考本文银钥匙 22 号的取得方法），而成就“芝麻开什么门”的解锁方法也并不仅仅局限于开启所有恶魔之门，因此是否与葛雷夫人结婚最后并不影响成就的获得，只影响的恶魔之门 10 是否能开启，也就是说最终影响的只是能否获得里面的奖励——传奇武器“罗诺克斧头”。如果就利益而言，选择与葛雷夫人结婚能够免除一些进行全收集时不必要的麻烦，但选择揭露她做个好人而少拿一把传奇武器倒也未尝不可，下面是两种不同路线的解说，大家可以根据自己的喜好决定选择哪一条路线。

选择与葛雷夫人结婚

在包尔斯顿北部与葛雷夫人见面，剧情过后葛雷夫人会要求玩家送她一份礼物，这份礼物在游戏中并没有具体说明，其实这份礼物就是“黑玫瑰”，在包尔斯顿北部中央的商人处可以买到，将礼物送到她手上后，她会询问玩家是否有房产，只要在包尔斯顿随便买下一所房子就能完成这个步骤，下一个步骤她要求玩家找回她丢失的珍贵项链，此时传送到橡木村，并从橡木村的右上角进入“记忆花园”，进入后可以发现有两名男子在左侧窃窃私语，这时绕到两人背后的墙壁，站在墙壁后一动不动就能偷听他们的对话，他们对话中会透漏葛雷夫人项链的位置，随后回到橡木村左下方的码头，在沙滩上可以发现两艘被翻转的木船，从两艘木船中间挖掘就能得到项链。最后这个麻烦多多的女人竟表示竞技场的英雄并非只有一个，她要求玩家证明自己是其中最强的一个，这时从包尔斯顿北部左侧的分支往北走触发与巨雷的剧情，随后需要一直往北走前往“断头丘”决一死战，与巨雷的战斗并不难，但在剧情中巨雷会与玩家一同掉下悬崖（在这里其实就是进入了恶魔之门 11 的内部，这里有银钥匙 22 以及银宝箱 7，具体取得方法参考相关部分的解说），在数次战斗中战胜他后会获得战利品巨雷的头盔，拿着头盔回到包尔斯顿北部与葛雷夫人对话即可与其结婚，此后就能开启恶魔之门 11。

选择揭露葛雷夫人的恶行

在包尔斯顿北部的左上方与一名被关押的囚犯对话，他表示葛雷夫人曾经杀害了她的亲生姐姐，随后传送到“小市集”，与在恶魔之门前的男子对话，得知召唤葛雷夫人姐姐的方式后从一旁的入口进入“暗屋”，在入口右侧的马厩处使用身上的“油灯”3 次就能召唤葛雷夫人姐姐的鬼魂，跟随鬼魂进入暗屋地窖中，拣起地上的写有葛雷夫人恶行的信件后，葛雷夫人会出现在玩家面前，她会最后一次询问玩家是否隐瞒她的恶行，并与她结婚，选择否后就能彻底与这个疯女人摆脱关系，最后回到包尔斯顿北部，在通往包尔斯顿南部的门前找到治安官，将一切告知治安官后，他会询问玩家是否成为包尔斯顿的镇长，在此处请务必选择是（否则会无法取得银钥匙 23 号以及银钥匙宝箱 8）。

全收集指南

银钥匙&银钥匙宝箱

银钥匙是遍布在游戏世界各处的一种特殊钥匙，总数有 30 把，它可以用于开启特殊的银钥匙宝箱，这些宝箱的奖励一般都价值不非，开启不同的银钥匙宝箱所需的银钥匙数量也不尽相同，下面是所有银钥匙以及银钥匙宝箱的位置，由于钥匙分布的位置很分散，建议各位玩家在通关熟悉地图并开启所有传送点后再作收集。

银钥匙收集

银钥匙1	
所在区域	瞭望台（LOOKOUT POINT）
具体位置	在地图中央可以看见挡道的藤蔓，破坏进入里边就能取得。

银钥匙2	
所在区域	包尔斯顿南部（BOWERSTONE SOUTH)
具体位置	进入在地图右下角的服装店，在二楼的露台处可以找到。

银钥匙3	
所在区域	包尔斯顿南部（BOWERSTONE SOUTH)
具体位置	完成向儿童学校捐献25本书籍的任务“藏书”后，作为奖励获得。

银钥匙4

所在区域	英雄森林（GUILD WOODS）
具体位置	从英雄公会往东侧走进入公会森林，在右下角的水塘中垂钓可得。

银钥匙5

所在区域	渔人溪（FISHER CREEK）
具体位置	在渔人溪北侧的河流上，有4个钓鱼点，右数第二个钓鱼点内有银钥匙。

银钥匙6

所在区域	渔人溪（FISHER CREEK）
具体位置	在第一次来到渔人溪时，渔夫会告知即将举办钓鱼大赛的消息，切换地图再次回到渔人溪与渔夫对话，可以在一旁桥的尽头垂钓，钓出尽量重的鱼交到渔夫手上获得第一名后能获得作为奖励的银钥匙。

银钥匙7

所在区域	巨木湖（GREATWOOD LAKE）
具体位置	从地图北侧的小山坡走到尽头就能发现。

银钥匙8

所在区域	果园（ORCHARD FARM）
具体位置	在地图最东侧的河流上垂钓得到。

银钥匙9

所在区域	黑木湖（DARKWOOD LAKE）
具体位置	从“黑木营区”进入黑木湖，前行几步就可以在左侧发现一块白色的奇怪石头，用远程武器按下LS进行主动瞄准，对准石头上的圆洞射击，银钥匙就会自动出现。

银钥匙10

所在区域	古老传送门（ANCIENT CULLIS GATE）
具体位置	从“黑木堰”进入这个区域，前行可以发现一座桥，在桥上往下方的钓鱼点垂钓即可取得。

银钥匙11

所在区域	橡木村（OAKVALE）
具体位置	在橡木村的右上侧小路进入“记忆花园”，在主角父亲的雕像旁的地上挖掘可得。

银钥匙12

所在区域	橡木村（OAKVALE）
具体位置	在帮助橡木村靠近地图的右下角码头的村民赶走鬼魂后，在码头处会开启“飞鸡踢”的比赛，获得150分以上就能获得银钥匙奖励。

银钥匙13

所在区域	玫瑰小屋（ROSE COTTAGE）
具体位置	在地图的西侧，场景中的小屋旁会有一片被玫瑰花围起来的圆形空地，在此处挖掘可得。

银钥匙14

所在区域	哈比洞窟重要密室（HOBBE CAVE FOCUS）
具体位置	从“巨木洞”进入“哈比人洞窟”，从里头的“主密室”走到尽头，在“重要密室”内的一片被蘑菇围起来的空地处挖掘可得。

银钥匙15

所在区域	双刃营地（TWINBLADE'S CAMP）
具体位置	在地图的最右下方，一片湖旁边的小空地有一个宝箱，在宝箱旁边的空地挖掘就能取得。

银钥匙16

所在区域	巫木石（WITCHWOOD STONES）
具体位置	地图下方靠近“巫木传送门”的位置有一片湖，在湖处垂钓可得。

银钥匙17

所在区域	巫木湖（WITCHWOOD LAKE）
具体位置	从“光明殿”进入后，往前走观察左侧有一个泛红光的魔鬼雕像，在雕像旁的空地上有挖掘点。

银钥匙18

所在区域	纳特丛林（KNOTHOLE GLADE）
具体位置	地图左下角的两座房屋之间有一块空地，在此处挖掘可以找到。

银钥匙19	
所在区域	暗屋（GREY HOUSE）
具体位置	地图右上角，于恶魔之门前的水塘处垂钓可得。

银钥匙20	
所在区域	风车坡（WINDMILL HILL）
具体位置	地图中部西侧的农田内，有一片被玫瑰花环绕的空地，在此挖掘可得。

银钥匙21	
所在区域	风车坡（WINDMILL HILL）
具体位置	地图中部东侧的房子后，有一片被玫瑰花环绕的空地，在此挖掘可得。

银钥匙22	
所在区域	断头丘（HEADMAN'S HILL）
具体位置	如果在游戏流程进行到“竞技场”之后选择与包尔斯顿镇长葛雷夫人结婚，那么在接下来会与巨雷进行挑战，战胜后就可以从“吉比树林”的恶魔之门进入断头丘的下方区域，在此处的池塘内垂钓可得。需要注意的是，如果玩家在游戏中选择揭露葛雷夫人恶行，那么这扇恶魔之门的入口就会永远消失，但利用良性BUG同样可以在这种情况下取得这条钥匙，如果没有进行与葛雷夫人结婚的任务，那么在“吉比树林”的相应位置是不会有恶魔之门的入口的，这时就需要来到“断头丘”，在断头丘的中下部有一个如图所示在栅栏旁边的宝箱，在这个宝箱与栅栏之间传送回到英雄公会，再选择回传到断头丘的话，可以发现回传时就会自动进入原先需要开启恶魔之门方可进入的区域，这样就可以直接在里面的池塘垂钓获得。

银钥匙23	
所在区域	包尔斯顿北部（BOWERSTONE NORTH）
具体位置	在主线任务“竞技场”之后，可以在“包尔斯顿北部”选择与包尔斯顿镇长葛雷夫人结婚或揭穿葛雷夫人的恶行自己成为镇长，无论哪种选择都可以获得进入包尔斯顿庄园的权利，而银钥匙就在庄园的卧室的床上。需要特别注意的是，如果玩家选择揭露葛雷夫人的恶行，在向治安官揭露真相后请务必选择成为包尔斯顿的镇长，否则无法进入庄园取得此钥匙。

银钥匙24	
所在区域	乱葬岗（LYCHFIELD GRAVEYARD）
具体位置	在刚进入乱葬岗墓园后的左侧水塘处垂钓。

银钥匙25	
所在区域	乱葬岗（LYCHFIELD GRAVEYARD）
具体位置	地图最南侧的地下墓室里边的棺材内。

银钥匙26	
所在区域	乱葬岗（LYCHFIELD GRAVEYARD）
具体位置	地图最南侧的地下墓室外边，一个墓碑为一把剑倒插在地上的位置，在此挖掘可以找到。

银钥匙27	
所在区域	崖边道路（CLIFFSIDE PATH）
具体位置	从“乱葬岗”沿“古墓园小径”一直往北走，途径“死亡之圈”、“地下密道”进入的“崖边道路”，也就是主线任务“拯救红袍法师”中的必经之路，在地图的北侧山丘，有被蘑菇环绕的空地，在此处挖掘即可取得。

银钥匙28	
所在区域	虎克湾（HOOK COAST）
具体位置	从右下方的灯塔进入，如果灯塔的门没有开启就直接破门而入，进入后不用上楼，就在入口左侧的柜子里面可以找到。

银钥匙29	
所在区域	失落湾（THE LOST BAY）
具体位置	在地图的南侧有一座被白雪覆盖的房屋，在这间房屋的后方有一座坟墓，在此处挖掘可以取得。

死城（NECROPOLIS）	
所在区域	失落湾（THE LOST BAY）
具体位置	传送到“圣殿”进入“北部山麓”，从北侧进入“死城”，在地图中央有一条横断地图的河流，在河流的左侧有一座断桥，在边上可以进行垂钓，最后一条银钥匙就在其中。

银钥匙宝箱

银宝箱 1	
所需钥匙数	20
奖励	传奇武器－慕伦大锤
所在区域	英雄公会（HEROES' GUILD）
具体位置	在英雄公会庭院的右下侧，桥梁的一旁。

银宝箱 2	
所需钥匙数	5
奖励	生命值药剂(永久提升生命值)
所在区域	巨木湖(GREATWOOD LAKE)
具体位置	在中部桥梁旁的大树下。

银宝箱 3	
所需钥匙数	15
奖励	传奇武器 – 阿肯十字弓
所在区域	黑木湖(DARKWOOD LAKE)
具体位置	地图中部东侧,黑木妓院的门前。

银宝箱 4	
所需钥匙数	5
奖励	魔力值药剂(永久提升魔力值)
所在区域	哈比人洞窟(HOBBE CAVE)
具体位置	从“巨木洞”进入“哈比人洞窟”,在洞窟内的“洞穴食品库”中可以找到宝箱。

银宝箱 5	
所需钥匙数	15
奖励	强化宝石 – 生命
所在区域	巫木石(WITCHWOOD STONES)
具体位置	在地图南侧有一扇在主线流程“寻找考古学家”中必然会开启的恶魔之门,宝箱就在这扇恶魔之门后的巫木窟内。

银宝箱 6	
所需钥匙数	5
奖励	强化宝石 – 锋利
所在区域	暗屋(GREY HOUSE)
具体位置	在地图左下方有名为暗屋酒窖的房屋,初次进入时会受到亡灵的攻击,在杀死屋内所有的亡灵后在二楼可以找到宝箱。

银宝箱 7	
所需钥匙数	15
奖励	强化宝石 – 魔力
所在区域	断头丘(HEADMAN'S HILL)
具体位置	具体取得方法参考银钥匙 22 号。

银宝箱 8	
所需钥匙数	15
奖励	传奇武器 – 飞龙武士刀
所在区域	包尔斯顿北部(BOWERSTONE NORTH)
具体位置	具体取得方法参考银钥匙 23 号。

银宝箱 9	
所需钥匙数	10
奖励	强化宝石 – 穿刺
所在区域	死亡之圈(CIRCLE OF THE DEAD)
具体位置	传送到“乱葬岗”,沿“古墓园小径”往北走就能到达“死亡之圈”,宝箱就在这个圆形场景的一角。

银宝箱 10	
所需钥匙数	15
奖励	传奇武器 – 慕伦大斧
所在区域	虎克湾(HOOK COAST)
具体位置	从右下方的灯塔进入,如果灯塔的门没有开启就直接破门而入,进入后走到灯塔的顶层即可找到。

银宝箱 11	
所需钥匙数	30
奖励	传奇武器 – 复仇者
所在区域	失落湾(THE LOST BAY)
具体位置	在地图的右下方岸边就能找到这个宝箱,不难发现。

银宝箱 12	
所需钥匙数	25
奖励	执政官护甲套装
所在区域	死城(NECROPOLIS)
具体位置	在地图中部的一条分岔路尽头。

捐赠书籍收集

在游戏的初期,造访位于“包尔斯顿南部”地图左上方的幼儿园,与幼儿园老师对话即可开启支线任务“藏书”,这个任务要求玩家收集 25 本书籍并捐献给幼儿园,游戏中的书籍有很多,但只有指定的 25 本书可以捐献。这些书籍除了与成就“教育的重要性”相关外,还有一把银钥匙需要捐赠这 25 本书籍方可获得,因此也与成就“超级英雄”相关。这 25 本书籍分布在“英雄公会”、“包尔斯顿南部”、“包尔斯顿北部”、“纳特丛林”以及“橡木村”等 5 个区域,下面是全部 25 本书的具体位置,与银钥匙收集一样,同样建议在通关后一并收集,以免出现遗漏的情况。

英雄公会

书籍1~10

在英雄公会接任务的地图板一旁左侧的拱形门进入,里面是一个藏书室,在这里搜索所有的书架可以分别获得《阿尔比恩的生物书第Ⅰ册》、《阿尔比恩的生物书第Ⅱ册》、《阿尔比恩的生物书第Ⅲ册》、《竞技场》、《龙》、《北蛮荒丘》、《古王国》、《另一块土地》、《黑暗狼人》以及《双刃客的故事》等10本书籍。

书籍11

在英雄公会接任务的地图板旁边的楼梯往上走，进入游戏初期主角与微语的寝室内，在角落的书柜内可以找到书籍《一个爱的故事》。

书籍12

在英雄公会接任务的地图板旁边的楼梯往上走，在这层寝室走到尽头可以从一个拱形门口重新来到户外，就在这个拱形门旁边的书架中有书籍《麦斯利传奇》。

书籍13

从南部的塔楼进入，从螺旋形楼梯走到2层，在其中一个书架中可以找到书籍《狂刀杰克》。

书籍14

书籍就在右下方的恶魔之门内，进入后目标书籍《结交朋友》就在桌子之上，关于恶魔之门的开启方式请参考全恶魔之门开启攻略。

包尔斯顿南部

书籍15

传送到“包尔斯顿南部”，在传送点出来后会身处地图的右下角，这个传送点左右两侧各有一座房子，其中一座是售卖装备的裁缝店，从这座房子进入，在二楼的书柜内可以找到书籍《后悔的炼金师》。

书籍16

在取得书籍15的裁缝店离开，正对面就是另一座房屋，在二楼床旁边的书架中可以找到书籍《令人厌恶的教战手册》。

书籍17

从地图中上部的房屋进入，在房屋一层楼梯旁边的其中一个书架内可以找到书籍《杀手之眼》。

书籍18~19

从地图中部最下方的房屋进入，进门后就能看见一个书架，在这个书架内有书籍《狗熊公会》，而在这间屋子里的另外一个书架中还可以找到书籍《我不是坏人》。

包尔斯顿北部

书籍20

从包尔斯顿南部进入包尔斯顿北部，进入后进入右侧的第一座房子内，在里面的书架有书籍《裁缝师的悲剧》。

纳特丛林

书籍21

来到纳特丛林的左下角区域，进入在这个圆形区域最靠北的屋子，在内部在一个有彩绘的柜子内可以找到书籍《狼人杀手》。

橡木村

书籍22

在位于地图东侧，这里有一条通往下方的斜坡，不要从斜坡往下走，在斜坡入口一旁的房子内，在房屋的书架中可以找到书籍《橡木村突袭事件》。

书籍23~24

从取得书籍22的房子出来后往右一直走，从两边都有木栅栏围起的入口进入房子内部，在一楼火炉旁的书架内可以找到书籍《丑陋指南》，沿楼梯上到二楼还能在书架中找到书籍《成功学》。

书籍25

在地图西侧一处有木制栅栏装饰门口的房屋进入，在二楼的一个书架中可以找到最后一本书籍《阿肯的试炼》。

全恶魔之门开启攻略

恶魔之门在游戏中共有 12 处（主线流程中必然开启的 3 扇这里忽略不计），这些恶魔之门之后一般都有丰厚的奖励，而且全数开启后还能解锁成就“芝麻开什么门”，虽然成就“芝麻开什么门”还有另一种解锁的方法，但关键在于恶魔之门之后有不少传奇武器奖励，这对于取得 10 把传奇武器的成就“多多益善”的解锁大有益处，这些恶魔之门在所在区域的地图上会以紫色的六角形表示，因此不用担心难以寻找。每一扇恶魔之门都会向玩家提出谜题，只有用相应的方法解开谜题方可打开，游戏中下面就为大家介绍开启所有恶魔之门的详细方法，需要注意的是，由于恶魔之门 10 以及恶魔之门 11 的开启与玩家在游戏中是否与包尔斯顿北部的葛雷夫人结婚有关，因此属于有可能遗漏的恶魔之门。另外，在未完全收集 30 把银钥匙解开成就“超级玩家”前，请不要打开恶魔之门 12，否则有可能错过这个成就。

恶魔之门 1	
所在区域	英雄公会(HEROES' GUILD)
谜题	“你的道路很阴暗,你只要带来光明,我才会开门。”
奖励	捐献所需书籍 14、生命值药剂、狂啸刺青(脸部)
解谜方法	所谓的道路很阴暗其实就是故弄玄虚,解开这个谜题的方法很简单,当玩家完成主线任务“公会训练”从英雄公会毕业后,会从任务奖励中获得物品“油灯”,在大门前按下BACK 键打开菜单,从装备 – 物品中选择油灯并使用就能点亮灯光,恶魔之门也会随之打开。

恶魔之门2	
所在区域	巨木隘口
谜题	“这是个交易，只要你在我的面前展现邪恶雄风，我就开启”
奖励	传奇武器–韦勒的突刺锤
解谜方法	这个谜题考验的就是玩家角色的邪恶程度，如果是走邪恶路线的玩家不费吹灰之力就能直接开启大门，如果邪恶值不足的玩家则需要作一些努力，但并不是要玩家拉人来邪恶之门面前屠杀，这里有一个很简单的方法，首先玩家需要准备一些食品“松脆小鸡”，这在很多地方的商人手上都能买到，然后回到邪恶之门前进食，但进食时不能太快，必须等待左下角的邪恶值增加的图标消失后再继续进食，在大约吃了10只以后再次与恶魔之门对话，这时就能成功进入。

恶魔之门 3	
所在区域	黑木沼泽(DARKWOOD MARSHES)
谜题	“旅人啊！小心点！我这有条只有顶尖好手才得以越过的道路。我的守卫可以在战斗中测试你的勇气,接受他们的挑战吧！我藏的奖赏就是你的了”
奖励	黑暗精神力使用者套装
解谜方法	十分简单的一扇恶魔之门,与恶魔之门对话并接受它的挑战,它会放出几波哈比人,只要击败所有的哈比人就能开启大门。

恶魔之门4	
所在区域	小市集（BARROW FIELDS）
谜题	“我对你的皮包骨身材一点兴趣也没，想办法让自己长点肉吧！”
奖励	魔力值药剂
解谜方法	这个谜题考验的是玩家的身材，如果玩家经常在世界地图中奔跑走动，那么角色一定是偏瘦的身材，要解开这个谜题，从商人处买来25个苹果派疯狂地吃下就基本上可以达成恶魔之门的要求，如果玩家此时还没有解锁成就“还没上轨道”，那么此时应该会顺带解锁。

恶魔之门 5	
所在区域	黑木妓院(DARKWOOD BORDELLO)
谜题	“我想你根本是个从未出过家门的乖乖牌,等你成为真正的男人再来吧。”
奖励	老鸨帽
解谜方法	从“黑木湖”进入“黑木妓院”,这里的恶魔之门要求玩家是一名“真正的男人”,这背后的真正含义是要求玩家要成为一名情场高手……与恶魔之门对话后,进入一旁的黑木妓院,选择与任意一名工作者啪啪啪,价格从 50 到 2000 不等,前提是你能忍受 50 块的宝丽小姐,累计啪啪啪 10 次之后,再次与恶魔之门对话就能将其打开。

恶魔之门6	
所在区域	玫瑰小屋（ROSE COTTAGE）
谜题	“我从来不在第一次约会就打开心胸，我以前心碎过太多次了，我只能让真正爱我的人通过。”
奖励	光明精神力使用者套装
解谜方法	首先从任意商人手上买到巧克力，站在门前对准恶魔之门，按下BACK键打开装备–物品菜单，在礼物一栏找到巧克力并使用，大门就会随之打开。

恶魔之门 7	
所在区域	巨木洞(GREATWOOD CAVES)
谜题	“我要看到你的战斗加成提高,才会展开双臂。”
奖励	传奇武器 – 蓝淀砍刀
解谜方法	这是一扇比较麻烦的恶魔之门,要打开这扇恶魔之门,必须在与其对话时有 14 倍以上的战斗加成,但这个场景中除了一个投石巨魔外就没有任何敌人,因此想要打开这扇大门要用一个比较巧妙的方法。在战斗解说部分就已经说过,弓箭蓄力越久,其伤害也就越大,因此单次攻击所能获得的战斗加成就越高,利用这个原理,在初次进入巨木洞时(必须是初次进入,如果在这次游戏中已经触发过巨魔的出现,那么无论怎样重新进入巨木洞,投石巨魔都会自动出现,解决方法为离开巨木洞,退出到系统主菜单再重新读档进入游戏,最后再进入巨木洞),不要往前走触发投石巨魔出现,而是在入口原地拿出弓箭,长按 Y 键拉弦约 3 分钟,然后再保持这个状态往前走触发投石巨魔出现并将蓄力已久的一箭射出,可以发现这一箭的加成会远超 14 倍,这时再跑到恶魔之门前与其对话即可打开大门。

恶魔之门8	
所在区域	荒废小径（ABANDONED ROAD）
谜题	“我所等候的英勇骑士在哪里？”
奖励	传说武器：布偶大师的硬头锤
解谜方法	传送到“双刃营地”，从一旁就能走到荒废小径，要打开这扇恶魔之门，必须分别穿着整套的光明金属护甲、黑暗精神力使用者套装和强盗套装与恶魔之门对话，光明金属护甲套装可以在“竞技场”的等待室能买到全套；强盗套装就在这扇恶魔之门所在的荒废小径中可以找到全套，而且在主线任务“找出强盗女先知”中也必然会获得；黑暗精神力使用者套装可以从“纳特丛林”或“虎克湾”购买，而且打开恶魔之门4后也能获得全套的奖励。

恶魔之门 9	
所在区域	纳特丛林(KNOTHOLE GLADE)
谜题	“如果你用弓箭伤到我的脸,我就为你开肠剖肚。”
奖励	生命值药剂
解谜方法	很简单的一扇恶魔之门,只要用远程武器蓄力射击它的脸即可让其打开大门,但所持的远程武器伤害不能太低。

恶魔之门10	
所在区域	暗屋（GREY HOUSE）
谜题	“严禁单身男性，你需要一条项链，最好有点来头。”
奖励	传奇武器–罗诺克斧头
解谜方法	这个谜题的翻译有些失误，实际上只要和葛雷夫人结婚就可以返回此处开启这扇恶魔之门，如果没有与葛雷夫人结婚，则永远无法打开这扇恶魔之门。

恶魔之门 11	
所在区域	断头丘(HEADMAN'S HILL)
谜题	“战胜一位英雄”
奖励	银钥匙 22、银钥匙宝箱 7
解谜方法	请结合心得篇中“关于葛雷夫人”以及“银钥匙 22”的相关内容来了解进入方法。

恶魔之门12	
所在区域	死城（NECROPOLIS）
谜题	“我为了银钥匙，什么都愿意”
奖励	传奇武器–剥夺者
解谜方法	传送到“圣殿”进入“北部山麓”，从北侧即可进入“死城”，这里的恶魔之门要求玩家将手上所有的银钥匙交给它，注意，在确认将银钥匙交给它后，身上所有的银钥匙会彻底消失，不仅未打开的银钥匙宝箱无法再打开，而且如果玩家还未解锁收集全部30条钥匙的成就“超级玩家”的话，那么就会错过这个成就，因此要开启这扇恶魔之门，请先确认自己已经取得全部30条银钥匙，并开启所有12个宝箱取得其中的奖励，这时再开启的话就不会有任何的损失。

全布偶娃娃收集

当玩家在包尔斯顿南部游走时，会有一名小朋友主动走到玩家面前请求玩家为他们收集英雄的布偶，随之会自动开启支线任务“收集英雄布偶”，完成这个任务可以获得成就“Fable 英雄”，虽然任务描述只要求玩家收集 6 种不同的英雄布偶，但这属于中文版的翻译错误，实际上与这个任务关联的布偶有 7 个，这些布偶大多的获得条件都是与位于各地酒馆的赌神进行赌博游戏，并在指定条件下获胜，虽然这些条件很苛刻，但实际上只要在与这些“赌神”开始游戏前，先使用“时间迟缓术”减慢时间再与其对话开始游戏就能使游玩过程一直处于时间减慢状态，因此这些指定时间的条件也会变得毫无难度，时间迟缓术的等级越高，作用就越明显。取得所有英雄布偶后，回到包尔斯顿南部与幼儿园老师对话即可完成任务并解锁成就，下面是所有英雄布偶的获得方法。

巨雷英雄布偶	
获得方法	从竞技场或包尔斯顿北部的商人处可以直接买到。

带刺玫瑰英雄布偶	
获得方法	在包尔斯顿南部的酒馆中，与怀特立–赌神玩配对卡牌游戏，在30秒内取得胜利就能获得这个英雄布偶。配对牌的玩法很简单，其实就是个记忆游戏，将两张相同的卡牌翻转即可配对，全部配对即可获胜。不过由于这个小游戏的光标移动操作比较生硬，所以要在30秒内完成还是颇具难度的，由于当玩家身处包尔斯顿时无法使用任何魔法，所以时间迟缓术大法无法在此处使用。

微语英雄布偶	
获得方法	在橡木村的酒馆中,与达金斯 – 赌神玩钱币式高尔夫,以 11 杆或以下完成所有的洞即可获得。钱币式高尔夫的操作比较简单,用左摇杆调整弹射的力度,调整好力度后放开左摇杆或按下 A 键都可以将其弹射出去,右摇杆控制视角,由于弹射力度不太好把握,而且弹射路径也比较讲究,因此可能需要反复尝试。

双刃客英雄布偶	
获得方法	在双刃营地的酒馆中，与班尼斯–赌神玩记忆大考验，只要在25秒内取得胜利即可，就算不使用时间迟缓术也没有什么难度。

红袍法师英雄布偶	
获得方法	在纳特丛林的酒馆中，与艾姆林 – 赌神玩纸牌排序，在 25 秒内取得胜利就能获得布偶，但必须要使用时间迟缓术来减慢速度，否则基本不可能达成条件。

梅兹英雄布偶	
获得方法	在虎克湾的酒馆中，与斯摩里特–赌神玩推到极限，赢得30分以上就能获得布偶，这个游戏要获得30分很简单，要单个金币获得最高的10分，控制力度的指针大约贴紧2分区域的下方边线即可。

巨镰英雄布偶	
获得方法	在雪峰岭村的酒馆中，与堤米斯 – 赌神玩钱币式高尔夫，以 10 杆以下的成绩获胜即可赢得布偶，和获得微语英雄布偶英雄时一样，反复游玩寻找对力度以及弹射路径的感觉，最终总能取得这个布偶。

主线流程攻略

在开始流程之前，各位玩家需要了解到游戏没有难度设定的概念，如果对流程的战斗中感到吃力，那么无非是以下三个原因造成的。一是当前的技能等级已难以应付当前的战斗，需要对人物进行塑造后再继续流程。二是装备太过落伍，通过上面说到的“诡诈刷钱大法”刷钱买装备即可。最后一个原因，就是身上的补给品没有带够，只要注意路过商人处时，主动买下生命药水以及复活药水等战斗物品就没有问题。只要注意以上三点，基本上一切战斗都能无往不利。另外，游戏中有 3 个可能遗漏的成就，这 3 个成就都会在文中相关的任务中说明。

生日礼物

目标： 藉着做一些善行或恶行，来挣得足够的金币，好为姐姐买一个生日礼物

在这个任务中，每当玩家在城镇中做了一件好事，就能回到父亲处领取一枚金币，在得到 3 枚金币后，到市集中的酒馆前向商人购买巧克力作为姐姐的生日礼物即可。在这里要获取金币的手段很多。在地图的东南边树下，有一名男子请求玩家为他看管货物，触发后只要站在货物中间不动等待倒计时完毕即可，如果听从小孩的怂恿破坏货物也可以直接获得一枚金币。在市集中央，与一名小女孩对话后，她表示名为“小玫瑰”的小熊丢失了，此时来到地图西侧可以看到一名年纪较大的男孩在欺负另外一名小男孩，按 LT 锁定大男孩后按 X 键将其击倒后可以获得第二枚金币，再与小男孩对话可以获得玩具熊，将玩具熊交到刚才的小女孩手上可以获得第三枚金币。另外，玩家在西侧的房子后面还可以看到在偷情的一对男女，玩家可以为这对男女保守偷情的秘密或是向其在市集的妻子告发，无论是何种方式都能获得一枚金币，还是让我们做件好事吧，这样就可以在男子偷情的位置看到男子被妻子臭骂的搞笑场景！购买生日礼物后，将其送到位于北边农田处的姐姐手上会触发剧情，强盗洗劫村庄的剧情过后，从左侧小路回到房屋前即可。

公会训练

目标： 在英雄公会中，学习成为英雄的一切能力

剧情过后，跟随地图指引走到英雄公会的庭院处找到导师，导师会要求玩家攻击假人，这里实际上是一个教玩家如何进行战斗以及获取经验的教学关，按 LT 锁定假人攻击数次，导师会再给予玩家一根木棍让攻击假人，用同样方式破坏假人后，按 RT 可以吸取地上的经验，在往后的流程中玩家在击败敌人后也需要用这个方式来获取经验值。完成“公会训练”的教学关后，紧接着就会出现名为近战测试的任务，从地图东侧进入“公会森林”，将地图中的 10 只甲虫全部消灭即可，没有任何难度。随后会与公会导师进行对话，选择“是”后就会进入下一个阶段。时光飞逝，在艰辛的训练中主角已经成为一名初级学徒，剧情过后再次前往公会导师所在之处，这时需要与微语进行真正的近战训练，整个近战训练分为三个阶段，第一阶段需要攻击微语 7 次，第二阶段需要按 RB 防御微语的攻击 5 次，而第三阶段则需要与微语进行实战演练，注意，这里有一个有可能遗漏的成就“静如耳语”，成就的具体要求为无伤完成与微语第三阶段的战斗，只要不贪攻并注意好微语的走位，不出几下工夫就能解锁这个成就，如果玩家未能一次性解锁成就也不用担心，在整个近战训练完成后，导师会询问玩家“继续下个进度”还是“重新参与训练”，选择重新参与训练直到成功解锁成就即可，但如果玩家选择了“继续下个进度”的话，那么就只能新开一周目重来了。

紧接近战训练的是弓箭训练，在第一阶段只需要按 LT 锁定目标，长按 Y 键将弓箭射出，将 3 个目标悉数命中即可，而在第二阶段则需要按下 LS 键进行手动瞄准，命中越靠后的目标，所能获得的分数越多，只要准头不是太差就基本能通过。最后的魔法训练，先要按下 RT+B 键选择雷电魔法，然后再按 B 键电击稻草人，随后需要在 3 个稻草人之间来回用 LT 锁定进行魔法攻击即可，长按 B 键还能使雷电在稻草人之间传导，十分简单。

完成所有 3 个项目的训练，导师会询问玩家“直接进行毕业考试”还是“见微语”，如果在这里选择见微语的话，则需要从英雄公会东边的出口进入刚才消灭甲虫的“公会森林”，触发与微语一同发现强盗的支线任务，任务中用弓箭远程攻击河流对岸的敌人就能轻松完成。回到英雄公会内部的地图间内与导师对话，正式进入毕业考试，所谓的毕业考试内容其实十分简单，只需要用近战武器、弓箭以及魔法分别攻击梅兹数次即可。剧情过后，主角正式成为英雄公会的成员，在恢复操作时往前方的绿色光柱走，在这里可以利用获得的经验对角色进行强化，到此本任务正式结束，主角会从导师手中获得公会徽章，利用公会徽章玩家在冒险的过程中也可以随时长按十字键↓键传送到英雄公会中进行各种操作。

黄蜂威胁

目标：终结野餐区的骚乱

在英雄公会打开地图板，可以接到有带有金色标记名为黄蜂威胁的主线任务，在往后的流程中，所有主线任务以及支线任务都需要在此处接受。接到任务后从一旁的大门离开，迎面会走来一名求救的男子，跟随男子来到“野餐区”，将几只小黄蜂消灭后会引出蜂后，这只蜂后实力很弱，只会傻傻地站在一个地方当沙包，玩家无论用何种攻击手段都能一下子将其击倒。

梅兹的情报

目标：在包尔斯顿的酒馆中与梅兹碰头

完成“黄蜂威胁”后回到英雄公会，在剧情中会遭到名为带刺玫瑰的女子的讽刺，其后会自动开启本任务。随后跟随任务指示穿越“瞭望台”到达“包尔斯顿南部”，从守卫口中了解包尔斯顿的基本状况后，在酒馆门口找到梅兹，从其口中可以得知主角姐姐也许依旧活着的情报，但目前并没有任何线索进行下一步行动。

保护果园

目标：协助守卫从强盗的袭击中保卫果园

完成上一个任务后传送返回英雄公会，在地图板上接到这个任务，跟随黄色箭头标记一直走到“果园”，随即触发与强盗的战斗，虽然在战斗中会有两名包尔斯顿卫兵协助玩家对抗强盗，但主要还是要靠自己来对付敌人，这里的敌人再不像之前的黄蜂一样弱，他们懂得防御玩家的攻击，因此不能贪攻，否则露出破绽反而会被敌人打一套，另外当生命值低下时记得按下十字键←键吃血瓶恢复。

BOSS战——微语 在结束抵御强盗的战斗后，老冤家微语会向玩家发起又一次的挑战，而这个挑战实际上是近战战斗时使用“重砍”的教学，按照指示再一次将微语击败即可，没有任何难度。

商人护卫者

目标：护送黑木林的商人前往小市集

在前往黑木林的过程中，在必经之路上会遇到强盗强征买路钱 400 金币，但相信各位玩家都不会在此妥协的，如果选择不交买路钱的话需要与大批强盗进行战斗，这里的敌人中有弓箭手，弓箭手的攻击经常让玩家无法预判，因此要优先解决，否则很容易被打至硬直后遭遇敌人群攻而死亡。在前往黑木林的路上，还会出现一种新的哥布林敌人，不过不会造成什么麻烦，找到请求保护的两位商人后，正式开始护卫任务，而前行没几步还会遇到一名被感染的商人，他也请求玩家保护他前行，玩家可以

根据自己的喜好选择是否让其跟随，在护卫的过程中，玩家可以对跟随者按十字键↓让其跟随或停留，在一些危险的战斗中让跟随者提前停留可以保证他们的安全。刚踏入下一个区域，就会出现一种狼人敌人，狼人的体力值很高，而且在受创后会跳到空中停留一段时间，因此很难被一下子杀死，单个对付还好，但复数出现时就会造成不小的麻烦，在狼人悬空落地前，玩家可以提前将弓箭蓄力到最大值，对其造成最大的伤害。前行的路上会被一大堆爆炸蘑菇阻挡去路，如果贸然前进会被炸死，这时需要用弓箭引爆所有蘑菇方可前行。接下来会出现强盗的沼泽区域使最大的难点，这些强盗会疯狂地朝商人们攻击，在此处建议先将所有商人停留沼泽的一边，然后操控主角在沼泽地内触发敌人的出现，再拦截朝商人进攻的强盗，如果强盗已经靠近商人，不要使用 LT 锁定攻击，否则很容易锁定错误误伤商人而得不偿失。继续前进的过程中，之前受感染的商人会变成狼人，用老方法对付即可。

BOSS战——投石巨人 随后沿任务指示走到终点“小市集”的入口时，会从地下钻出一个巨人，这个巨人的攻击方式主要是向玩家投掷石头，而且投掷得十分频繁，一般攻击方式很难有效地对其造成伤害，最好的攻击方式时与这个巨人保持一定的距离，在其投掷石头后稍作延迟按下X键将石头反弹到其身上，不出几个回合就能将其解决，而且这样还能解锁成就“喂食巨人”。

梅兹的新情报

目标：在橡木村的酒馆前找到梅兹

从“小市集”的西侧进入主角的家乡橡木村，刚进入橡木村就遇到了当年请求主角寻找小熊的小女孩，村庄被毁的回忆，再加上小女孩如今长残了的脸，名副其实的双重打击。在梅兹的口中得知一名安身于强盗帮的盲女先知可能知道关于主角姐姐下落的线索，而这个强盗帮的首领名为“双刃客”，双刃客曾经是一名英雄，但出于某种原因成为了强盗，梅兹怀疑双刃客就是当年攻击橡木村的幕后黑手。

找出强盗女先知

目标：从强盗帮中找到盲眼女先知，她会告诉你关于姐姐泰瑞莎的情报

从梅兹口中获悉情报后，回到英雄公会接到任务，随后传送到橡木村，从西侧的山洞进入“不归路”。在这个区域，玩家需要潜行躲避 3 名守卫的耳目成功进入盗贼营地，潜行的方法为按下 LS 键，但实际上就算不潜行，只要控制得当，用普通移动敌人也不一定会发现。在潜行的过程中时刻注意右上角是否有红色眼睛的图标，如果出现此图标就说明敌人已经觉察到可疑的踪迹，此时更加需要注意自己的行动，如果不慎被敌人发现，全灭场景中的 3 名敌人并等待警报时间结束大门就会重新开启，同时再次放出 3 名守卫，同时玩家需要从起点重新开始潜行。

成功进入大门后，在强盗们的对话中可以得知要进入“双刃营地”必须穿戴一整套的强盗服装，这套强盗服装的 5 个部分就分布在这个区域中的 5 个宝箱里面，这里的敌人数量很多，而且每一名敌人都十分耐打，建议打法是用弓箭从远处先削减敌人的部分体力，待其靠近后再用近战攻击对付。另外，因为敌人的数目太多，如果身上的补给品不够，可以利用这个区域中的强盗帐篷来用睡觉的方式恢复体力，以节省补给品。

取得强盗套装后，在装备界面中穿上就可以进入“双刃营地”，但要想继续前进到“双刃菁英营地”就需要得到通行证，在酒馆中有名为赌神班尼斯的 NPC，与他玩猜猜看游戏获胜后就能赢得通行证，猜猜看的玩法很简单，实际上这就是一个记忆游戏，在限定时间内指出所有不同的棋子即可获胜，将通行证交到门卫的手上，进入“双刃菁英营地”，进入后可以发现通往目的地“双刃大本营”的被又一扇大门阻隔着，这次可没有什么通行证了，要进入有两个方法，一是向地图右下角的 3 名刺客装扮的人缴纳 2000 金币，他们会帮玩家引开守卫，但这样做明显不划算，最好的方法是走到左下角，在这里有一名强盗看守着关押着两名女性囚犯的牢笼，按 LT 锁定这名强盗强制对其发起攻击，将其击倒后会从他身上获得开启牢笼的钥匙，用钥匙将囚犯放出后，一帮二货强盗会追击囚犯，通往“双刃大本营”的大门也会因此被打开。

BOSS战——双刃客 双刃客是游戏到目前为止第一场具有BOSS战风范的战斗，一般状态下，主角无法对双刃客造成任何伤害，只有当双刃客将双刃插在地上出现硬直时方可绕到其背后对其进行攻击，因此玩家要做的就是不断在圆形的场景中按RB加方向键躲避双刃客的攻击，等待其使出双刃插地再作攻击，但需要注意的是在躲避的过程中不要太接近外圈，否则双刃客的强盗手下会挥刀攻击玩家，被强盗击中其实无所谓，关键是出现的硬直很容易被双刃客打一套。在击倒双刃客后得知所谓的盲眼女先知就是自己失散多年的姐姐，随后玩家可以选择继续攻击终结双刃客或饶他一命，在这里笔者选择保存其性命。

梅兹的要求

目标： 于英雄公会办公室与梅兹碰头

完成上一个任务后，这个任务会自动出现，回到英雄公会与梅兹见面，梅兹向主角提出了请求，希望主角能帮助他寻找在“巫木”区域中失踪的考古学家朋友，随即会直接进入下一个任务。

找出考古学家

目标： 找到在巫木中失踪的考古学家

第一次前往巫木，必须通过英雄公会中的蓝色传送门选择传送到“巫木传送门”，在往目标地点“巫木石”走的过程中，在这个区域的中央会有一个石巨魔挡道，注意，在这里玩家可以解锁游戏中第二个可能遗漏的成就“战斗进化”，具体方法如下，在石巨魔身后有有个可破坏的木桶，木桶旁边的地上有一瓶“陈年魔法药剂”，首先无视石巨魔的攻击直接走到其身后拣起药剂，然后传送回到英雄公会，再使用英雄公会的蓝色传送门选择“巫木传送门”返回这个场景，此时在石巨魔原先的位置旁边应该会多出现两名强盗，此时走到石巨魔与强盗都未发现玩家的位置，按 Y 键拿出弓箭，

长按 Y 键保持拉弦的姿势约 3 分钟，各位没看错，是 3 分钟！这时走到能够射击到石巨魔或强盗的位置放出这一箭，可以发现这一箭的战斗加成高达 19，只要再对任意敌人再放两箭就能达到 20 的战斗加成，这时马上按 BACK 键打开菜单，在装备 - 物品一栏中找到并使用刚才取得的“陈年魔法药剂”，成就也会随之解锁，虽然这个成就不一定要在此处解锁，但利用这种方法能比较轻松地达到条件，各位不妨参考。进入“巫木石”后，可以发现我们的目标是进入位于入口右侧的恶魔之门，但这扇恶魔之门要求玩家从北侧的四块魔法石中敲击出它的正确名称，恶魔之门的正确名称可以在北侧的光明殿中花钱购买，但完全没有必要，因为这只是个很简单的谜题，这四块可以敲击的魔法石各代表 HITS 的一个字母，只要按 HITS 的顺序敲击就可以使其开门，建议不要按 SHIT 的顺序敲击，否则别怪我没告诉你。进入恶魔之门内部后找到失踪的考古学家，同时任务结束。

白种狼人

目标： 保护纳特丛林的民众免受白种狼人的侵扰

回到英雄公会在地图板上可以接到这个任务，不过在接到任务后地图上并不会有如何前往目的地的提示，正确的路线为传送到上一个任务的“巫木传送门”，这样任务提示就再次出现。一路过关斩将跟随指示来到纳特丛林，在门口杀死几只普通狼人后就能进入城镇内部，随即城镇会受到白种狼人的攻击，在这里并不用杀死这头白种狼人，只要攻击它 10 即可将其暂时击退。从镇长处得知猎人妻子的信息，来到城镇地图南侧寻找猎人妻子时，白种狼人会再度出现，与刚才一样再次攻击它 10 次即可。在剧情中猎人妻子会交予主角一枚银制宝石，有了这颗宝石就可以有效地攻击狼人，按下 BACK 键打开菜单，选择装备 - 武器菜单，选择带有宝石插槽的武器并选择强化，将刚才得到的银制宝石镶嵌于其中即可。用同样方式将白种狼人击退后，它会逃到“巫木湖”处，让我们乘胜追击将其杀死吧！

BOSS战——白种狼人 白种狼人实际上与其他狼人没有太大区别，只是它的动作更加灵敏，伤害更加高，当白种狼人的体力值降到一定程度时，它会召唤狼人协助它的战斗，但由于玩家手上有银制宝石的帮助，因此不出几下就能将其收拾，玩家大可以无视这些狼人，专心将白种狼人优先杀死。将狼人杀死后，回到纳特丛林找镇长交差就能完成任务。

竞技场

目标： 参加竞技场赢得金币与名声

回到英雄公会的地图板上接到这个任务，随后传送到“巫木湖”，再往北走就能进入竞技场入口，与大门旁的守卫对话就能进入竞技场等候室。在竞技场等候室，会有名为洛斯男子为我们解说竞技场的注意事项，玩家在等候室内可以在中央的商人处购买装备以及补给品以应对接下来艰难的战斗。注意，游戏中最后一个有可能遗漏的成就就在此处解锁，为了保险起见，建议在进入竞技场前另存一个档。这个成就是“还没结束啊？！”，要求

出考古学家”中没有解锁成就“战斗进化”的话，那么在这里也可以凭借弓箭射击以及灵活走位，逐个击破亡灵累积20以上的战斗加成也并非难事。第五波出现的是大批的强盗，对付这些强盗的难点在于这些强盗的攻击力很高，成群围攻时使得战斗难上加难，特别需要注意带着帽子的刺客型强盗，他们的身手最为灵活，攻击力也最高，需要优先解决。第六波与第七波相似，分别是两名投石巨人以及两名石巨人，相信此时玩家的装备对比此前初次遇见这两种敌人时已经大有提升，因此大可不必用反弹石头的方法反击，直接走到他们脚下硬砍或用弓箭射击即可。第八波的战斗需要对付一只巨型蝎子，这只蝎子的攻击力十分惊人，一般情况下用近战攻击接近只会被它的动作挥击，因此基本上以弓箭远程射击为主，当这只蝎子身上闪耀绿光时，它会一动不动地任由玩家攻击，但在一段时间的蓄力后它会敲击地面放出冲击波，注意按RB躲避。完成所有8波战斗后，过去的英雄狂刀杰克会出现在主角面前，他要求主角与微语决一死战，在无可奈何下两人开始了战斗。

玩家一口气打完竞技场的8波战斗，其实竞技场的战斗并不算难，只是它的耗时很长，敌人的数目也很多，不过这些因素其实归根究底考验玩家的只是补给品多少以及身上装备是否足够优良，只要用系统部分提到的刷钱大法刷到足够的金钱，买一身好的武器装备以及大量的恢复道具，基本就是遇神杀神，遇佛杀佛。

竞技场第一波的敌人时数只黄蜂，简单得无法评论。第二波是一群近战哥布林与法术哥布林的混合，同样十分简单。第三波是白种狼人加狼人的组合，难度要比之前两场战斗高上不少，主要是狼人这种敌人的攻击欲望以及攻击频率都很高，好在这一波老面孔微语会同样作为竞技场挑战者参战，因此她能够有效吸引敌人注意力。第四波要对付一大群不死亡灵，这一波比第三波反而要简单许多，这些亡灵的动作相当迟缓，只要在远距离用弓箭射击可以不难达成无伤击杀，注意，如果在之前的主线任务“找

BOSS战——微语 与微语的战斗比第八波与蝎子的战斗简单得多，微语一般状态下能防御几乎所有的攻击，要对其造成伤害就要等待其率先出招，看准她出招的时机按RB闪避到她身后进行连续攻击即可，不出几轮微语就会被打败。战斗胜利后微语跪地求饶，这时玩家可以像之前对付双刃客一样杀死微语或直接离开竞技场保全她的性命，这里就由玩家自行选择了。在离开竞技场后，包尔斯顿的镇长葛雷夫人会邀请主角作客，此时包尔斯顿北部开放，从包尔斯顿南部的入口大门处即可进入。

再次寻找泰瑞莎

目标： 在暗屋外与泰瑞莎见面

在结束竞技场的战斗后，从剧情中可以得知主角的母亲也曾经是竞技场的冠军——红袍法师，因此主角与姐姐泰瑞莎身上流淌的是英雄后裔的血液，他们的人生注定非凡。从竞技场离开后，泰瑞莎派人告知主角想要见面的消息，此时使用传送前往“小市集”就能迅速到达“暗屋”。泰瑞莎告知主角，当年一切的幕后黑手就是狂刀杰克，而且如今母亲被狂刀杰克关押着，而只有先前主角遇到的考古学家知道通往监狱的秘道，因此当前的燃眉之急是找到考古学家。对话完毕后，本任务也随之结束，回到英雄公会可以接到新的主线任务。

拯救考古学家

目标： 从包尔斯顿监狱中救出考古学家

从“包尔斯顿南部”往北一直走就能到达“包尔斯顿监狱”，在进入包尔斯顿监狱后会发现考古学家被人抓走了，接下来需要面对手持巨大双刃的新敌人，不过这些敌人并不难对付，在营救的路上会遭遇敌人召唤师用结界封锁了去路，这时需要将召唤师杀死方可继续前进。在遇到石巨魔的位置建议最好让随从的卫兵们停留在一个安全的地方，否则在这里卫兵们很容易被石巨魔全灭。在最后一个场景，考古学家就出现在我们的面前，在他被敌人传送走之前有5分钟的时间，只要在5分钟内全灭这个区域的敌人就可以成功将考古学家救下，建议在倒计时开始后马上往码头方向走，这样一来所有敌人都会跟随玩家走到码头，这样就可以在同一位置将他们一网打尽。

古墓园小径

目标： 到达古王国墓园

传送回到英雄公会接任务，再按照任务指示沿“包尔斯顿南部”一直往北走，进入“乱葬岗”后即可触发任务。走到墓园外的守墓人屋前，可以偷听到守墓人说他将一套盔甲藏了起来的信息，除了头盔还在他的房子里。剧情过后，进入守墓人的屋子，与他对话之前先将他身后架子上的“诺斯楚头盔”拿走，与其对话后他会为玩家打开墓园的门，进入墓园会出现不少亡灵，由于这些亡灵在打开目标棺材前是会无限刷新的，因此不要理会，直接走到目标地点打开棺材即可。

打开棺材后，骸骨会与玩家“对话”，它要求玩家找到4件属于它的装备，其中一件就是刚才在守墓人家中取得的诺斯楚头盔，因此接下来还要找到另外三件装备，这三件装备分别在一处地下墓室的棺材内，一处墓碑前的空地（需要用铲子挖掘），一处水塘内（需要用钓竿钓起），如果之前没有在杂货商处买到铲子和钓竿，那么在守墓人家门前的宝箱以及诺斯楚地下墓园外被藤蔓环绕的宝箱内可以分别找到。全部找到后归还到诺斯楚的骸骨处，通过恶魔之门即可进入“古墓园小径”。在古墓园小径的尽头会有一名手泛蓝光的亡灵，只有将他杀死后通往前方“死亡之圈”的大门才会打开。在死亡之圈区域中走到中央泛绿光的圆圈中，这时圈内会出现不少的亡灵，这时只有在圈内才能对亡灵造成伤害，杀死8名亡灵后会再出现3个升级版的亡灵，再将它们逐一在圈内杀死就能结束本任务。

拯救红袍法师

目标： 闯入巴盖特监狱，救出母亲“红袍法师”

在完成上一个任务后，直接在“死亡之圈”的标记处开门进入通往巴盖特监狱的“地底密道”，在地底密道通往监狱的过程中会出现大量的敌人，建议除被红色结界阻挡的必要战斗外，其他一切非必要战斗一概无视，直接往目标地点跑即可，原因很简单，这些敌人几乎是杀不完的，没有必要在此浪费时间，要想刷经验也根本不用在此。在监狱的牢房找到失散多年的母亲，拉下牢房外的操纵杆放出母亲，从牢房离开后原路逃跑，但没走几步就遇上了狂刀杰克的截击，剧情过后任务也随之结束。

逃离监狱

目标： 从监狱中逃脱，并救出母亲“红袍法师”

落入狂刀杰克手中的母子二人被重新收押到监狱中，在任务的一开始玩家要做的就是等待，以及听旁边牢房的神经病一直在那喃喃自语，一段时间之后守卫会走过来带玩家与其他囚犯进行跑步比赛，这个比赛很简单只要沿惟一的路往地图上的绿色圆点跑即可，如果输掉比赛，则会进入拷问室被施刑，如果赢得比赛，则会在一个小房间内听典狱长的“诗词朗诵”，这里是一个小游戏，典狱长要求玩家在他朗诵的时候保持安静，否则就会被马上送回牢房，开始朗诵后屏幕右侧会出现两条读条，上方读条表示的是离他朗诵结束还有多长时间，而下方读条表示的是当前发出的声音警报计。观察这个场景，可以发现桌上明显放着 3 本书，其中一本书里面放着牢房的钥匙，但这些书被密码上锁，需要按下 LS 键从典狱长身后潜行到公告板上取得密码方能打开，但坑爹的是即使取得密码，打开任何一本书籍，会被强制被典狱长发现并送到拷问室，因此在第一年的监狱生涯中，无论赢得还是输掉跑步比赛都没有区别，仅仅是能提前体验偷钥匙的教学关罢了。

剧情过后，需要重新进行一次跑步比赛，这次请务必赢得比赛，然后再次从典狱长的房间中用同样方法偷窃钥匙即可。成功窃取钥匙后打开牢房的大门，随后不妨放出其他所有的囚犯，这样可以获得善良值的奖励。开门离开牢房区域后，不要赤手空拳地与守卫们硬碰，从左侧上楼梯进入二楼的守卫休息室，在房间尽头的宝箱内可以取回所有被扣押的装备以及物品，取回物品在目标地点再次救出母亲，沿来时的密道离开即可。比较搞笑的是，在逃离的过程中，大名鼎鼎的红袍法师并没有战斗的能力，因此建议玩家与来的时候一样，无视所有敌人直接往目标跑，这样反而能使母亲更加安全地逃离。

BOSS战——海兽 整个逃跑过程中惟一的强制战斗就是与海兽的战斗，这头海兽一开始会以3根触手的姿态出现，这时玩家可以用弓箭射击触手，也可以在躲避触手的拍击后直接上前使用近战造成伤害。将3根触手都打入水中后，海兽会正式露面，但是在这个阶段下海兽反而会更弱，在这里告诉大家在一个超级简单的打法，用LT锁定海兽，同时长按Y键将弓箭蓄力，一边蓄力一遍在场景中绕圈，这样就可以躲避海兽惟一的激光攻击，由于弓箭蓄力越久，伤害越高，因此在1~2分钟后放箭射击就可以将其一击秒杀直接进入下一个阶段。随后的战斗就只是重复这两个阶段的战斗，虽然最后阶段海兽会放出会移动的激光，但它使用这招的几率很低，因此用老方法同样能奏效。

虎克湾入口

目标： 在虎克湾找到古修道院

完成上一个任务后自动开启此任务，传送到“小市集”的话能节省不少步行的时间，来到“古老传送门”区域，在这里必须杀死足够的亡灵敌人方能激活传送到虎克湾的传送门。来到虎克湾发现前进的道路被结界所封锁，传送回到“英雄公会”，到达梅兹的办公室时，命途多舛的母亲又被狂刀杰克的手下抓走了，啧啧，真是……调查火炉一旁桌子上的书籍，可以发现书中记载着解除虎克湾结界的方法，但具体方法还需询问公会导师，本任务也到此为止。

重返虎克湾

目标： 在虎克湾找到钥匙

与英雄公会地图板旁的导师对话就能触发这个任务，利用传送回到虎克湾时会发现虎克湾已经陷入一片混乱，在导师的帮助下打开结界后，却发现原来一直以来引领主角成为英雄的梅兹竟然是狂刀杰克的手下，在剧情中狂刀杰克成功取得了钥匙，但主角也在姐姐泰瑞莎的帮助下脱困，与梅兹的战斗一触即发。

BOSS战——梅兹 梅兹是一位比较难缠的对手，这位大法师的攻击手段十分丰富，在近距离他会放出火焰风暴弹飞玩家，中距离则会用电击攻击，无论哪种攻击都十分强力，因此与他近身肉搏十分不明智，保持远距离时是梅兹最弱的时候，这时他的攻击手段就只有召唤火焰岩石砸向玩家，岩石的飞行速度很慢，用RB的翻滚很容易躲避，在每一次岩石砸击的缝隙拉弓射击即可有效地对他造成伤害。除这些主要攻击手段外，梅兹会召唤出女妖骚扰玩家，还会用魔法障壁保护自己，特征是他身上会泛起一层蓝光，这个状态下攻击他虽然无法对他造成真实伤害，但却能快速将他的障壁打掉。另外，这位法师还能用治疗术为自己补充体力，这就意味着玩家必须速战速决。

想办法阻止狂刀杰克

目标： 阻止狂刀杰克启动阿尔比恩的重要据点

击败梅兹后回到英雄公会，从导师处得知比梅兹叛变更为严重的是狂刀杰克即将启动阿尔比恩的据点，踏入旁边的传送门就会自动传送到目的地。遗憾的是，任凭玩家如何追击，狂刀杰克总会比玩家快一步，最终阿尔比恩四大重要据点被启动，英雄公会也因此被毁于一旦。在剧情中会回到英雄公会，迎接与狂刀杰克的最终之战。

狂刀杰克之战

目标： 击败狂刀杰克

在进入公会密室与狂刀杰克进行决战前，强烈建议玩家确认自己是否学会了魔法“时间迟缓术”，如果还未学会先回到技能学习点学习，因为有了这个技能能大大降低与狂刀杰克战斗的难度。在与狂刀杰克的战斗正式开始前，他会先放出杂兵阻碍玩家，全灭小兵后就会进入正式的战斗。

与狂刀杰克的战斗分为两个阶段，第一阶段中，只要不紧贴杰克，他就会用手上的剑放出 3 种不同的攻击，分别是速度很快的剑风、短暂飞行后会发生大范围爆炸的分裂弹以及呈扇形分散的光球，只要熟悉这几种攻击后用 RB 翻滚的无敌

时间可以轻松躲过。但是，与他的战斗难点在于他的防御滴水不漏，一般情况下用近战攻击不仅会被全数防御，而且还会被他用剑一顿乱砍，就算拉开距离用弓箭射击，除了他出招极为短暂的硬直，几乎无法击中他。在这种情况下，前面说到的“时间迟缓术”就大有作为了，只要发动了时间迟缓术，他的动作会变得很慢，攻击也会变得容易命中，就算上前用近战武器攻击被防御，只要能积累出无法防御的重砍就能有效地对其造成伤害，如此反复几个回合，将狂刀杰克的体力值削减到一半就会进入战斗的第二阶段。

在第二阶段，狂刀杰克会悬浮在空中，并在场景中升起几块大石，这个状态下他的攻击方式与第一阶段没有太大区别，只是增加了召唤小兵骚扰以及一招伤害很高的大范围光照攻击，这个光照攻击在发动前会有明显的提示，看见狂刀杰克动作改变后就要迅速躲到被他升起的石头后方躲避（原来自己升起的石头是给敌人躲避的，瞧你这智商……）。值得注意的是，第二阶段必须用弓箭射击才能对他造成伤害，但由于这个阶段他无法再防御玩家的攻击，因此不到几下就会被玩家击倒。

在击倒狂刀杰克后，玩家需要做出如何处置这把邪恶的万古之剑的抉择，玩家可以杀死姐姐泰瑞莎将剑收入囊中，也可以将剑扔进深渊拯救姐姐，但其实就算在此处将剑扔掉，在完成下一个主线任务“火焰之心预言家”后，可以得知梅兹一直在研究一把剑的消息，这时前往梅兹的办公室书架内调查，取得关于神剑的书籍，再回到英雄公会庭院的英雄陵墓处，这个陵墓有一个棺材是空的，调查空棺材的墓志铭即可取得神剑，因此玩家大可不必做出如此丧尽天良之事。

火焰之心预言家

目标：从瞭望台的恶魔之门内取得火焰之心

在击败狂刀杰克后，阿尔比恩也因此被拯救，但这短暂的和平却被新的危机所打破。遵循公会导师的指示来到英雄公会外的瞭望台，在剧情中可以知道阿尔比恩上出现了名为“召唤师”的邪恶势力。剧情过后从一旁的恶魔之门进入，发现火焰之心的预言家被困在了其中，要取得火焰之心，必须解开这里的谜题。这个谜题为在限定时间内将房间内的地板全部转换为“太阳”或“月亮”，每成功将地板全数转换一次，就能救出 / 杀死一名预言家，将所有 5 名预言家救出 / 杀死都能获得火焰之心，但是根据选择的不同会影响角色的善恶值，如果玩家未能在限定时间内解开谜题，则会被火焰之心的烈焰吞噬。

选择拯救预言家
谜题1：上，下，上，上，下，上，右，左，上，右，右，右
谜题2：右，上，右，左，下，上，左，上，上，右，右，右
谜题3：上，上，右，上，下，右，上，下，右，下，下，左，左，左
谜题4：右，右，右，上，上，上，左，左，左，下，下，右，上，右，下，下，左，左，上，上，上
谜题5：上，上，上，右，右，右，左，下，上，下，下，上，下，下，上，下，右，左，左，左

选择杀死预言家
谜题1：右，右，右，上，上，左，下，左
谜题2：右，左，右，上，右，左，左，上，上，右，下，下，上，上，右，右，左，左，右
谜题3：上，上，右，上，下，右，上，下，右，下，下，左，左，左
谜题4：右，右，右，上，上，上，左，左，左，下，下，右，上，右，下，下，左，左，上，上，上
谜题5：上，上，上，右，右，右，左，下，上，下，下，上，下，下，上，下，右，左，左，左

溺灵船

目标：启动虎克湾灯塔，召唤溺灵船

传送来到“虎克湾”，在指示的灯塔处安装火焰之心后，灯塔会被召唤师所袭击，接下来就需要解决共计 3 名召唤师保全火焰之心以召唤溺灵船。这些召唤师的血比较厚，而且除了第一名召唤师外，其他两名召唤师会被杂兵所保护，但出于保护火焰之心的需要，无视小兵集中火力攻击召唤师即可。召唤出溺灵船后，主角踏上了前往北蛮荒丘的旅程。

雪峰岭神谕石

目标：启动雪峰岭的神谕石

到达了“失落湾”后，过去的英雄巨镰会出现在主角面前，而接下来的任务就是前往“雪峰岭”与他见面，并启动上古的神谕石。在失落湾的出口处，有一头冰巨魔镇守着，这与之前见到的石巨魔类似，只是冰巨魔会使用更加霸道的远程冰刺攻击，因此推荐的打法是接近它，引诱它使用发生动作以及硬直都较大的跳砸攻击，以此作为攻击的时机，如果使用“时间迟缓术”，那么也能减轻战斗的压力。

一路来到雪峰岭，终于见到了巨镰的真身，巨镰告诉主角，要化解召唤师入侵的危机必须借助神谕石的智慧，而要与神谕石对话需要用到“发问铭版”这一道具，而铭版现在被埋藏在死城的某些角落。所谓的死城，指的是位于“北部山麓丘陵”区域北侧的城镇，跟随任务指示原路返回至此就能触发进入“死城”的剧情。要在在死城中寻找铭版，实际上就是在城镇小地图上遍布的绿色圆点处进行掘墓工作，这里可以挖掘的坟墓很多，但如果挖错了就会出现大量的敌人。四块铭版一块位于在小地图北侧，桥梁旁边墓志铭上写着“方恩”的坟墓中，其他三块都在地图西北侧的圆形场景以及圆形场景旁边小路尽头的棺材内，这样有的放矢地寻找能有效节省时间。

神谕石的智慧

目标：带着铭版回到雪峰岭，并启动神谕石

回到雪峰岭，用铭版启动神谕石，得知召唤师的骚乱原来源自狂刀杰克，他现在就在远古存留至今的沉铜巨门另一端，试图打造他的新躯壳重新降世，而打开沉铜巨门需要用狂刀杰克的面具向圣殿供奉。巨镰告知主角带刺玫瑰知道如何将面具供奉给圣殿，因此接下来就要动身寻找带刺玫瑰。

英雄魂魄

目标：收集三个英雄灵魂，以开启沉铜巨门

从雪峰岭离开，从带刺玫瑰口中可以得知要向圣殿供奉，必须用狂刀杰克的面具捕捉3个及格的“英雄魂魄”，每捕捉到一个灵魂，传送回到“圣殿”就可以获得下一个灵魂的指示，下面是所有3个灵魂的捕捉方法。

灵魂一	
第一个灵魂的要求是“竞技场之王”，首先传送到“纳特丛林”与巨雷见面，随后进行分支出现。	
善良选择	沿纳特森林回到竞技场，发现竞技场已经被狂刀杰克的手下攻占，接下来要在竞技场内与大批敌人进行车轮战，这些敌人都是老面孔了，打法在这里就不再赘述，惟一的心得是借助“时间迟缓术”来在敌人围攻中找到喘息的机会，而且注意在战斗之前做好补给，否则在竞技场中丧命就前功尽弃了。
邪恶选择	按LT锁定巨雷后对其发起强制攻击，将其杀死就能获得他的灵魂。

灵魂二	
第二个灵魂的要求是“女英雄”，玩家同样有善恶两种选择	
善良选择	传送回到橡木村，从右上角进入记忆花园，杀足够多的女妖即可，期间场景中会出现一些被火焰光圈包围的女妖，杀死这些女妖可以更快地累计右下角的进度条。
邪恶选择	按LT锁定带刺玫瑰后对其发起强制攻击，将其杀死就能获得她的灵魂。

灵魂三	
第三个灵魂的要求是“古老的英雄”，在剧情中可以得知公会导师属于古老的英雄之一，剧情过后先传送回到英雄公会，这时会出现两条分支	
善良选择	使用传送前往“乱葬岗”，随后一直往北走到达“死亡之圈”，即可面对古老英雄诺斯楚的灵魂，诺斯楚本身并不强，但是他在一般情况下无法直接攻击，只有在杀死周围的亡灵小兵时，诺斯楚暂时露出真身，这时是攻击它的最好时机，几个回合下来就能轻松将他击倒。
邪恶选择	从英雄公会西侧进入“公会森林”，我们的英雄导师就在此被守卫们保护着，只要杀死守卫就能上前杀死导师取得其灵魂。

在取得第3个灵魂后再次回到传送回到“圣殿”，借助灵魂的力量终于将沉铜巨门打开，前方等待着玩家的就是游戏的最终决战。

最后一战

目标：击败复生的狂刀杰克

强烈建议在进入龙之崖开始最终决战前存一个档，以免后悔BOSS战后的终极抉择。

进入龙之崖后，发现狂刀杰克居然以一条巨龙的姿态复生了，由于这条巨龙会时而在空中盘旋，时而在地上停留，因此与它的战斗也被划分成两个部分。当巨龙在空中飞行时，虽说可以用远程武器对其射击，但由于它移动得很快，LT键的锁定很难正确捕捉它的位置，因此这个部分主要以躲避巨龙的攻击为主，这个状态下巨龙主要有两种攻击方式，一种是盘旋在某个固定位置对地面喷射火球，只要按LT锁定确认到巨龙的位置就能轻松地躲避，另外一种是喷火灼烧对面，这招不仅伤害很高，而且由于这个状态下的巨龙很难用肉眼锁定位置，因此躲避需要一定的运气。当巨龙降落到地面后是最好的攻击时机，迅速用”时间迟缓术“延长它在地面停留的时间，并且配合“狂暴”、“连击”等近战加成技能，可以瞬间削减巨龙大量的体力，但是在这个状态下同样需要提防巨龙的攻击，巨龙会撕咬接近的玩家，这招发生速度很快，只有在时间迟缓的状态下才能躲避，如果观察到巨龙一跃而起，那么久要小心它落地时那近乎全屏的地震攻击了，这招只有站在两侧的角落才能躲避，但即使知道方法，也很难躲避。当巨龙体力过半后他会召唤小兵协助战斗，同样配合时间迟缓术先打小兵再屠龙即可。

在战斗结束后，在剧情中主角会拿起狂刀杰克的面具，这时玩家可以按A键选择扔掉狂刀杰克的面具，如果长时间都未按键扔丢，那么主角会在诱惑之下戴上面具，从此善恶值保持在-100，建议主动丢弃面具，否则只会自食其果。

成就攻略

全成就路线图

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就	1个（预见未来）
全成就所需时间	30小时以上
有无会错过成就	有，4个
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	Xbox Smartglass

本作的成就难度不高，而且成就设计乐趣十足，有不少成就都对应有两种的解锁方法，这是十分罕见的。游戏中共有4个有可能遗漏的成就，在开始游玩时需要注意“静如耳语”、“战斗进化”以及“还没结束啊?！”等3个可能遗漏的成就，虽然这3个成就有可能遗漏，但在主线流程部分都已经有相关的介绍，只要稍加留意就基本不会有太大的问题。最后1个可能遗漏成就在于未完全收集所有30把银钥匙解锁成就“超级玩家”前，请不要开启位于死城的恶魔之门12，否则你有可能错过它。全成就的推荐路线如下：

1. 首先攻关主线流程，解锁所有剧情相关的成就并取得“静如耳语”、“战斗进化”以及“还没结束啊?！”等3个有可能遗漏的成就，在通关后能开启游戏所有的传送点，为下一阶段的收集带来便利。

2. 完成所有成就相关的收集内容，与成就相关的收集主要有银钥匙（超级玩家）、英雄布偶（Fable英雄）、书籍（教育的重要性）。

3. 完成所有的收集后，开始将条件型成就逐步补完，由于大多数条件型成就都有两种不同的方法，具体方法请参考下文的具体解说。

发芽茁壮 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

血统：第二章 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

毕业典礼 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

那里总是会有座灯塔 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

敢作敢当 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

疯狂杰克出现了 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

血统：第一章 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

寒冬将至 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

满月之下 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

你在听我说话吗? 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

剑侠，现身！ 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

下困难的决定 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

家族好友 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

（小心剧情泄露） 100G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

在墓园钓鱼 25G
取得条件：主线剧情相关，不会遗漏

英雄，他们已经奄奄一息了 25G
取得条件：在有同伴共同作战的情

况下，用治疗术为他们恢复体力

成就说明：在技能精神方向的法术中学习治疗术后，将其指派到B键的法术栏之中，这时在诸如橡木村、双刃营地、包尔斯顿南部等地聘请一同冒险的保镖，其后来到任意的战斗区域，这名同伴会自动上前攻击敌人，当这名同伴被敌人削减体力后，将目标对准这名同伴使其身上出现高亮的绿框并使用治疗术为他恢复体力即可解锁这个成就。

臭屁教条 5G

取得条件：在穿着整套“刺客套装”时对某人使用“放屁”表情

成就说明：这个成就的难点在于如何得到整套“刺客套装”，刺客套装共有四个部件，取得全部4件服装后将它们穿上，在NPC面前按下十字键↑键，选择表情－社交－放屁即可解锁成就。值得一提的是，四个部件的取得方法是随机的，比如部分玩家可以从“双刃营地”的商人处买到，部分玩家就算在同一个地方也有可能找不到购买选项，出现这种情况时请尝试另外一种取得方式，四个部件的具体取得方法如下。

刺客手套：从“英雄公会”接任务地图板一旁拱形门内的杂货商人处购买或从“双刃营地”的护甲商人处购买。

刺客上衣：在“黑木林邪恶教堂”献祭点外的宝箱内取得或从“双刃营地”的护甲商人处购买。

刺客靴：从“包尔斯顿南部”的裁缝商人处购买或在橡木村最左下角海滩尽头的宝箱内取得。

刺客长裤：从“双刃营地”的护甲商人处购买或在双刃菁英营地的宝箱内取得。

全都是为了成就 5G

取得条件：在装扮成女人的情况下用十字弓完成一次爆头

成就说明：中文版的这个翻译其实是不准确的，实际上要取得这个成就有几个必备的条件，一是服装必须穿戴女装上半身、女装下半身、女装手套、红色假发，二是角色外貌必须从理发师处修剪出胡子，三是必须使用十字弓爆头，使用长弓爆头是无法获得成就的。女装上半身、女装下半身以及女装手套可以从包尔斯顿南部右下方的裁缝商处买到，红色假发则可以从主线流程后期到达的雪峰岭村传送点旁的裁缝商买到，了解这3个条件后随便找到一些强盗（推荐传送到巫木传送门，这里有不少强盗敌人），在敌人未发现自己的状态下，装备十字弓从远处按下LS键手动瞄准他们的头部对其爆头，注意这里的爆头必须让敌人头部掉下，仅是攻击命中头部是无法解锁成就的。

这里没有汤匙 10G

取得条件：使用法术“反叛”控制敌人，并使这名敌人杀死他的同伴

成就说明：首先，玩家需要学会精神力方向的法术“反叛”，反叛这个法术并非在施放后就能马上控制敌人，它需要对敌人进行持续的念咒锁定才能成功控制，反叛的等级越低，控制敌人的持续时间越短、念咒所需时间也越长，因此如果玩家只想学习一级的反叛来解锁成就的话，就需要找到一个弱势敌人比较多的位置，在这里推荐各位在巨木洞的哈比人洞窟内解锁，哈比人的体力很少，而且控制起来也比较容易，尽量将场景中的哈比人杀剩下两名，最好是一名近战、一名远程法师的组合，然后专心对近战哈比人进行控制，成功控制后他会攻击哈比人法师，由于哈比人法师本身体力很少，耐不住近战哈比人的几下攻击，不一会儿成就就会弹出。

战斗进化 20

取得条件：当战斗加成达到20倍以上时，使用陈年药水

成就说明：作为有可能遗漏的成就，在主线任务“找出考古学家”中就已经将解锁这个成就的方法叙述过，虽然该方法并不惟一，但不失为在游戏初期就能解锁的好方法，而实际上到了游戏的后期，特别是角色经过塑造以及装备得到提升后，达到战斗加成20倍是常有的事，因此解锁这个成就的关键在于在身上留有“陈年”系列药剂，不到20倍绝不喝下是大原则。

拿着煎锅 25G

取得条件：从宝藏线索的指引下取得煎锅，并使用它攻击某人

成就说明：要获得煎锅，首先需要获得“宝藏线索”，在英雄公会的任务地图板上接到任务“迷路的商人”这个支线任务，这个支线任务在游戏的前中期就会出现，接到任务后玩家需要传送到橡木村，一直往西边走进入荒废小径，按照任务指示护送在此处迷路的商人与同伴相见后，能获得一条关于宝藏的线索，获得宝藏线索后回到位于巨木湖旁边的“果园”，在这个区域中有很多堆积起来的白色货物，其中有一件货物放在了敞开大门的谷仓外边，而且这件货物的旁边有一盏路灯。接下来需要在这个位置进行挖掘，但与其他挖掘点不同的是，此处的挖掘并没有提示，也就是说不能通过按十字键↓键直接挖掘，玩家需要打开装备菜单或指配快捷键，手动使用铲子进行挖掘，就能将煎锅这件“宝藏”挖出。

静如耳语 10G

取得条件：在主线任务“公会训练”与微语的战斗中无伤战胜她

成就说明：在主线流程“公会训练”任务中已经有相关的成就说明，在这里就不再赘述。

喂食巨魔 10G

取得条件：用攻击反弹巨魔的投石攻击

成就说明：几乎不可能遗漏的成就，在初次遇到投石巨魔时不用这种攻击基本上无可能战胜它，因此可以将其看作流程中必定会获得的成就。

召唤师的尾巴 10G

取得条件：使用法术“召唤”杀死更强大的生物并进化

成就说明：法术“召唤”的特点在于，虽然在初期召唤只能召唤出游戏中最弱的黄蜂，但是一旦黄蜂杀死比他高级的敌人，它就会化身成为该敌人，就算之后再次使用召唤，依旧能召唤出“召唤生物杀死过的最强敌人”，而且永远不会降级。要解锁这个成就，只要利用黄蜂杀死一名强盗即可，推荐解锁地点为“巫木传送门”，这个区域有很多比黄蜂高级的强盗，将场景中的大部分强盗杀死，只留一名强盗，然后用攻击削减这名强盗大部分的体力，然后一直召唤出黄蜂对他攻击，直到黄蜂将其杀死并进化成为强盗为止，这时成就也会随之解开。

放浪剑 20G

取得条件：在一次“重砍”中同时击中3名敌人

成就说明：要在一次“重砍”中同时击中3名敌人需要一些运气，惟一的建议是最好找到一些敌人数目众多的位置进行，比如“哈比人洞窟”、“古墓园小径”等，但这个成就往往能在流程中无意地解锁，玩家大可不必刻意去尝试。

超级玩家 30G

取得条件：收集所有30条银钥匙

■成就“拿着煎锅”挖掘位置

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH

成就说明：关于 30 条银钥匙的具体位置已经在收集篇中提及，惟一需要注意的是，作为可能遗漏成就，在完全收集 30 条银钥匙前不要打开恶魔之门 12 即可。

Fable 英雄 15G

取得条件：完成包尔斯顿南部的支线任务“收集英雄布偶”

成就说明：参考收集篇关于英雄布偶收集的相关内容。

教育的重要性 25G

取得条件：完成包尔斯顿南部的支线任务“藏书”

成就说明：参考收集篇关于书籍收集的相关内容。

开箱咯 5G

取得条件：打开一个银钥匙宝箱

成就说明：打开任意一个银钥匙宝箱即可，具体参考收集部分银钥匙宝箱的相关内容。

多多益善 10G

取得条件：收集 10 把传奇武器

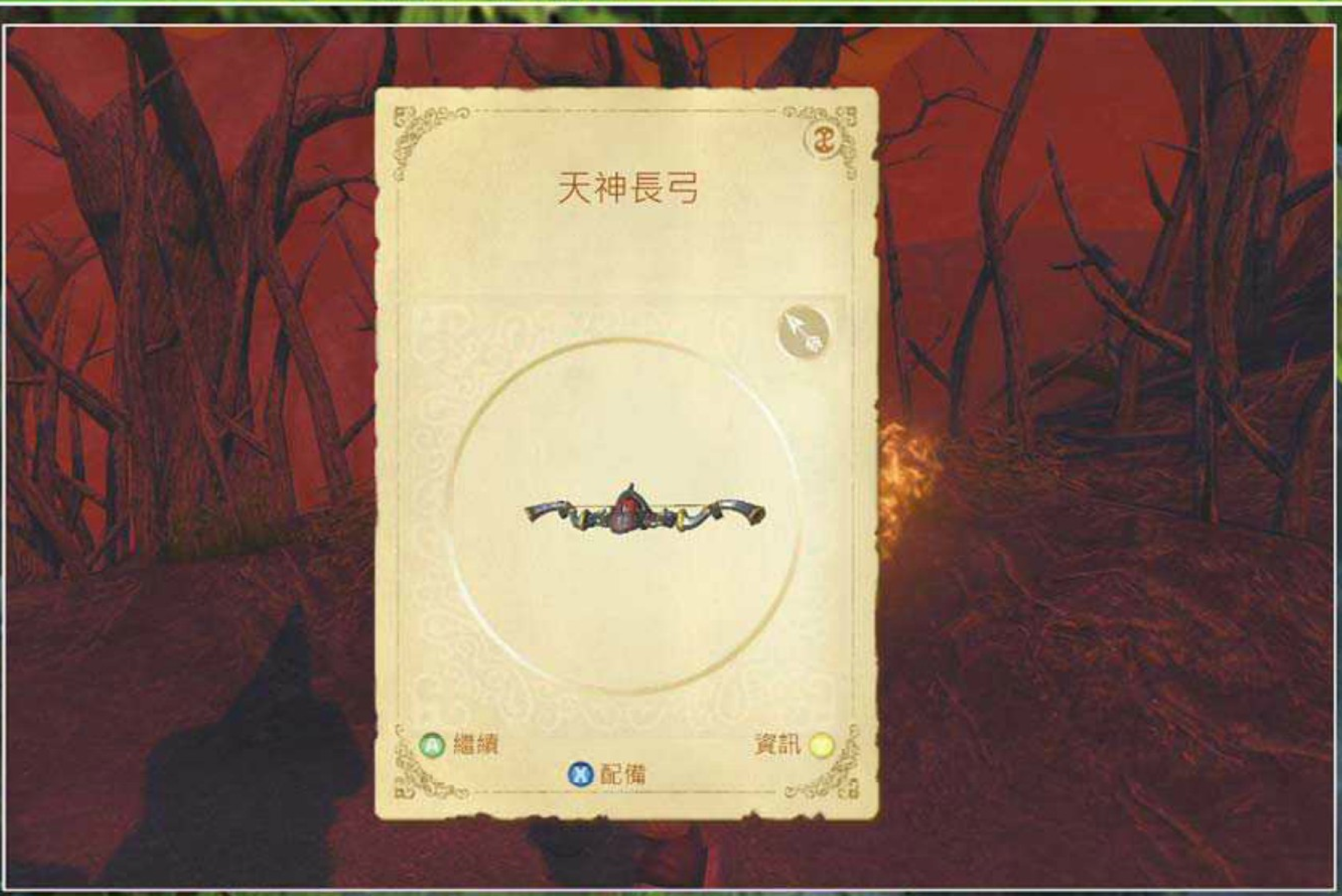
成就说明：游戏中共有 14 把近战传奇武器，2 把远程传奇武器，下面是所有传奇武器的获得方法，各位可以根据实际情况来选择自己喜欢的武器。

万古之剑 / 天神泪：这两把武器其实是同一把，只是根据玩家在游戏的选择不同而有所不同罢了，如果在主线任务“狂刀杰克之战”中击败狂刀杰克后，选择杀死自己的姐姐泰瑞莎，那么就能保留这把剑。如果击败狂刀杰克后，选择摧毁万古之剑，那么在完成下一个主线任务“火焰之心预言家”后能从公会导师口中可以得知梅兹一直在研究一把剑的消息，这时前往梅兹的办公室书架内调查，取得关于神剑的书籍《公会的历史》，此时再回到英雄公会庭院的英雄陵墓处，这个陵墓有一个棺材是空的，调查空棺材的墓志铭即可取得神剑。

索勒斯巨剑：在包尔斯顿北部中央的商店中可以直接购买，这也是面板伤害最高的近战传奇武器。

石中剑：从“光明殿”拔出石中剑可得，拔出石中剑的方法参考成就“要当亚瑟王还是罗宾汉？”的成就说明。

山提诺斯：在“光明殿”中一次性捐献大量金币后作为奖励获得，如果是善良的角色需要一次性捐献 30000 金币，邪恶的角色则需要一次性捐献 40000 金币。



欧肯的棍棒：在“圣殿”区域西南方一个普通的宝箱中可以获得。

天神长弓：要获得这把传奇武器，需要在右上角的时间盘指向黑夜的正中时在“黑木林邪恶教堂”进行献祭，另外只有善良的人可以获得这把武器，而善恶值到达 -100 的人即使进行献祭也无法获得这把武器。

慕伦大锤：打开需要 20 条银钥匙开启的银钥匙宝箱 1 后获得。

阿肯十字弓：打开需要 15 条银钥匙开启的银钥匙宝箱 3 后获得。

飞龙武士刀：打开需要 15 条银钥匙开启的银钥匙宝箱 8 后获得。

慕伦大斧：打开需要 15 条银钥匙开启的银钥匙宝箱 10 后获得。

复仇者：打开需要 30 条银钥匙开启的银钥匙宝箱 11 后获得。

韦勒的突刺锤：打开恶魔之门 2 后，从里面的宝箱中获得。

蓝淀砍刀：打开恶魔之门 7 后，从里面的宝箱中获得。

布偶大师的硬头锤：打开恶魔之门 8 后，从里面的宝箱中获得。

罗诺克斧头：打开恶魔之门 10 后，从里面的宝箱中获得。

剥夺者：打开恶魔之门 12 后，从里面的宝箱中获得。

终极战士 5G

取得条件：改变胡须、发型以及纹上刺青

成就说明：胡须和发型在包尔斯顿南部中央的理发店就能改变，而刺青在纳特丛林入口处左侧的刺青师处完成即可。

好家伙！ 20G

取得条件：完整升级力量、技巧、精神任意一个方向的技能

成就说明：要完整升级任意方向的所有技能，需要的无非是大量的经验，只要使用无限刷经验大法，经验要多少就能有多少，但建议不要选择会花费大量经验的精神方向。

我是传奇 25G

取得条件：达到“传奇”声望等级

成就说明：声望的高低共有 7 级，最高一级就是解锁成就所需要的传奇，提高声望的方法有很多，完成任务、杀敌、赢得竞赛、展示战力品都可以获得声望，但最直接的方法还是在“光明殿”中捐献金钱，因此可以说有钱就能有声望，由于有“诡诈刷钱大法”的存在，所以完全不用担心。

还没结束啊？！ 20G

取得条件：在主线任务“竞技场”中，一口气完成 8 个回合的战斗

成就说明：参考主线流程任务“竞技场”的相关部分。

预见未来 20G

取得条件：使用 Xbox Smartglass 连接游戏

成就说明：要解锁这个成就，玩家至少需要有一个支持 Xbox Smartglass 的设备，比如 Win8 设备、Windows Phone、Android 设备、iOS 设备等，首先在 X360 上登陆 Live，然后用 Xbox Smartglass 登陆同一个账号，如果在系统设定中设置允许 Xbox Smartglass 设备自动连接的话，那么 Xbox Smartglass 就会与 X360 完成账号关联，这时使用 Xbox Smartglass 代替手柄进入游戏，当进入游戏中看到“XXX 已与 Xbox Smartglass 连接”后就能解锁成就。

每个决定都是为了成就 25G

取得条件：善良值或邪恶值达到最大值

成就说明：参考成就“宗教信仰”。

英雄，可是您是个巫师啊 15G

取得条件：拥有 10 种不同类型的近战武器以及 2 种不同的远程武器，或是学会法术方向所有 18 个技能

成就说明：这个成就的取得条件已经说得很清楚，玩家既可以用钱买齐 12 种类型的武器，但由于没有任何一个武器商人会出售所有 12 种武器，因此还是推荐刷一些经验学习 18 个技能，因为即使 18 个技能都学习 1 级也不会耗费太多的经验值。

真是条大鱼 15G

取得条件：在“渔人溪”的钓鱼比赛中获得第一名，或是在任务中完成“裸露”的吹牛挑战。

成就说明：在初次来到“渔人溪”这个区域后，需要从敌人的手中救出渔夫，同时渔夫会告知玩家即将举办钓鱼比赛的消息，在切换地图重新回到

渔人溪后，再次与渔夫对话就能直接参赛，参赛的方式也十分简单，在渔夫身旁有一条长长的桥，在桥的尽头垂钓就能钓到带有重量标记的鱼，笔者第一次在此处垂钓就钓出一条51公分的鱼直接获得冠军，可以看出这个“比赛”并不难，仅仅是运气问题。第二种解法指的是在开始主线任务前接受“裸露”的吹牛挑战并完成任务，“裸露”指的是不穿任何衣服完成一个任务，这个解法也并不算太难，只要玩家保证自己不穿戴任何护甲足以和敌人对抗即可。

打咕咕鸡 15G

取得条件：赢得在包尔斯顿南部、橡木村、双刃营地以及纳特丛林的所有4场拳击比赛，或是在橡木村的踢飞鸡比赛中获得250分以上

成就说明：第一种解法的拳击比赛指的是在这四个区域中，在夜晚会有一群裸露上身的男子围在一个圆圈中进行搏击，只要赢得所有4个地方的比赛就能解锁成就，要参加这些拳击比赛必须按照包尔斯顿南部（地图西南方包尔斯顿码头内）、橡木村（地图正下方）、双刃营地（地图西北方）、纳特丛林（地图东南方）的顺序进行。第二种解法十分简单，与橡木村靠近地图的右下角码头的村民对话，在帮助他们赶走鬼魂后，在码头处会开启“飞鸡踢”的比赛，飞鸡踢的玩法为按X键踢飞鸡只，助跑距离越远，踢得也越远，调整踢鸡的角度尽量让鸡只掉在高分区并获得250分即可，总的来说第二种方法要比第一种方法更加简单。

要当亚瑟王还是罗宾汉？ 15G

取得条件：在“光明殿”区域拔出石中剑，或是在“纳特丛林”门口的射箭比赛中取得冠军

成就说明：由于射箭比赛的操作太恶心，以此方向解锁成就步骤也比较繁琐，因此只推荐使用拔出石中剑的方法解锁，要从光明殿拔出石中剑，必须大幅提高角色在力量方向的能力，这个提升幅度的是固定的，分别是体格提升5级，生命值提升2级，耐力提高3级，但是具体可以拔起时的数值根据初次尝试拔出石中剑时的数据不同而有所不同，比如两个不同的玩家，他们在初次拔起石中剑时的数据分别为体格1、生命1、耐力1以及体格2、生命2、耐力2,，那么他们最终可以拔起石中剑时的要求数据为体格6、生命3、耐力4以及体格7、生命4、耐力5，如果超出上限，则当所有能力都提升到满级时定能拔出。由于有刷经验大法的存在，升级经验并不需要担心，当玩家尝试拔取石中剑失败时，根据不同的对白，可以知道当前欠缺的能力是什么。

缺少体格：“You need exercise and fresh air”

缺少生命值：“You need to be more fit”

缺少耐力：“You are not tough enough”

宗教信仰 15G

取得条件：在“光明殿”累计捐献100000金币，或是在“黑木林邪恶教堂”累计献祭10名同伴

成就说明：向光明殿捐钱以及向黑木林邪恶教堂献祭都是大幅度调整善恶值的最好方法，但由于有“诡诈刷钱大法”的存在，因此向光明殿捐赠的解锁方式明显要轻松得多，而且向其大量捐赠金钱还能使角色变得极善，同时解锁成就“每个决定都是为了成就

芝麻开什么门 20G

取得条件：开启所有12扇恶魔之门或让关闭的恶魔之门聆听你的心声，剧情中开启的3扇不计算在内

成就说明：这个成就其实十分简单，实际上玩家根本不必花时间去开启任何恶魔之门，只要在恶魔之门前按下十字键↑键，选择表情－善恶值－比中指就能直接解锁成就。

展现自我 15G

取得条件：用“战利品”放在公开的场景中游玩战利品小游戏吸引群众，或是买下一座房子并用战利品装饰房子

成就说明：战利品小游戏比较麻烦，完全没有必要用这种方式来解锁这个成就，直接在包尔斯顿南部左上角购买房产，在里面就有可以装挂战利品的木板，对着木板按下十字键↑键选择任意战利品挂上即可。

你在卖些什么东西啊？ 10G

取得条件：卖东西给商人时盈利，或是偷窃商人的物品

成就说明：要卖东西给商人盈利，必须学会诡诈这个技能，而偷窃商人的物品同样需要诡诈达到等级3，只要使用刷钱大法时就必然会解锁的成就，因此不必刻意去解。

时间英雄 10G

取得条件：白天在包尔斯顿吃下“月鱼”,或是在晚上吃下“黄金胡萝卜”

成就说明：无论是月鱼还是黄金胡萝卜都是能够使日夜马上颠倒的食物，它们都十分稀有，这里推荐使用月鱼来解锁这个成就，因为在渔人溪地图北部4个垂钓点的其中一个必然能够找到一条月鱼，在获得月鱼后，在白天的包尔斯顿南部吃下即可使白天变成黑夜，同时解锁成就。

美女或野兽 20G

取得条件：魅力值达到最高或最低

成就说明：要将魅力值达到最高比达到最低要容易得多，穿上一身带有“光明”前缀的装备，然后在包尔斯顿南部中央的发廊换个增加魅力值的发型以及胡子就能瞬间将魅力值提升至最高。

婚姻关系 10G

取得条件：收下配偶的礼物，或是在配偶面前与仰慕者打情骂俏

成就说明：首先，无论选择哪种方法解锁，都必须先结婚，结婚需要具备两个条件，一是拥有结婚戒指，结婚戒指可以从各个城镇的商人处买到，二是拥有一座房产，在游戏中期当玩家具有一定的声望，而且玩家魅力值足够高时，城镇中都会出现大量的仰慕者，这些仰慕者的头上会有大大的红心，选择任意一名仰慕者，向其送上结婚戒指即可结婚。由于要得到配偶的礼物具有一定的随机性，而且也比较麻烦，在这里不推荐这种方法，而在配偶面前与别人调情这种解锁方法就简单得多了，走到配偶的面前，使用跟随表情让配偶跟随自己，然后走到另外的仰慕者面前向其送上一件礼物就能轻松解开。

喝酒游戏 10G

取得条件：喝酒喝到吐，或是送酒给其他人使其呕吐

成就说明：很简单的成就，从任意城镇的酒馆买到一些啤酒，全数喝下或是对着任意NPC送上几瓶都能完成条件。

还没上轨道 20G

取得条件：造访阿尔比恩所有81个不同的区域（恶魔之门之后的区域除外），或是不断进食变得痴肥

成就说明：无视造访所有区域的解法吧，从任意商人处买下约20个苹果派，一口气吃完就能解开。

誓死都要当大富翁 15G

取得条件：在战斗中死亡，或是出租房子获得10000金币

成就说明：几乎是游戏中最简单的成就，只要在游戏中死亡一次即可解开。

NBA 2K14

NBA 2K14		2K Games	体育
X360	NBA 2K14		繁体中文版
	2012年10月2日	本地1~2人，在线2~10人	59.99美元
	对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

时至今日2K系列已经走过了14个年头，而在今年该系列也跨入了次世代的行列，看着该系列一点一点走上篮球游戏王者的位置，笔者不禁感慨万千。当然，缺少竞争带来的负面效果无疑是令人沮丧的，无可厚非，盈利是每个游戏公司最为重视的环节，这也使得2K系列中加入了虚拟货币的概念，玩家可以通过自己努力，也可以通过消费来获得货币。但游戏中过多的货币运用内容，和几乎苛刻的要求促使玩家不得不通过消费来达到目的，这使得很多玩家对2K非常不满。在系列越来越高的制作成本面前，我们对这种课金系统表示理解，只是长久这么下去，免不了会伤了玩家的心。

文 华尔兹 编 哪尼 美编 anubis

游戏操作详解 NBA2K14

《2K14》的整体操作与《2K13》区别表面看似不大，实则各项内容都有不小的改变，这一点也是游戏较去年最大的改革之一，操作上的变化让好多玩家认为本作与去年还是有区别的。其实前作中不少动作在本作中并没有取消，只是在操作时更换了方式，具体可以看后面的制作人运球操作问答部分。游戏中对于操作把握认知是非常重要的，每一项的微操作可能影响整个场上的节奏变化。可以说对操作越熟悉，越容易统治场上局面。

进攻

注意新手玩家可能对于本作的冲刺有点不适应，玩家总抱怨在按住 RT 冲刺的时候球员没反应，其实根据真实的反馈定理，在冲刺前需要提前按住 RT 一段时间后才能实现，也就是说球员只有在奔跑一段时间后才能进入真正的加速当中，而不是突然启动。部分球员启动速度很快，这和真实球场是一样的，比如韦德、詹姆斯、哈登这些球员在发动冲刺后第一步都很快。

按键	作用
十字键↑	显示招牌技能
十字键←	进攻策略
十字键→	重点强调
十字键↓	更换替补
左摇杆	移动球员
右摇杆	专业控制
LT	传球辅助
LB	按住为2K Smart Play
轻按LB	位置战术
RT	冲刺
RB	指定传球
Y	背篮进攻
B	掩护控制
A	传球
X	投篮
BACK	切换视角
START	菜单暂停

防守

本作的防守很成问题，这也使得本作的防守难度增加了不少，AI 操控的球员在防守时常松懈，即便调成紧逼状态也经常偷懒，遇到这种情况需要玩家经常手动操作补位。前作中玩家即便偶尔漏防也可以通过用封盖向进攻球员施压影响命中率，本作中远距离干扰能力直线下降，一旦漏防，想弥补的难度大大增加，这也使得以往包夹战术的效率大大降低。此外在防守时 LT 锁定防守后，即便对方投球也不会有伸手的动作来干扰，容易被颜射，需要玩家用右摇杆来施压，这也从另一面增加了不少防守难度。本作的封盖应该是历代最强，不过 AI 队友封盖欲望并不强，最好还是玩家手动操作，按下 Y 键后会根据对方的出手方式修正，判定很广。封盖虽强，但是过早起跳会被对方假动作骗，而封盖跳向持球队员会被吹犯规，这点需要注意。防守中另外一个变更点在于盗球，不少情况下都可以轻松从对方手里把球打掉，犯规吹的尺度也不大，但注意试几次不成功就不要再掏了，物极必反，而拦截对方传球时也比之前有更宽广的范围。如何打造一个真正完美的防守方法下面会有介绍。

按键	作用
十字键↑	显示招牌技能
十字键←	防守策略
十字键→	重点强调
十字键↓	更换替补
左摇杆	移动球员
右摇杆	举手/施压/对抗
LB	包夹防守
RB	切换控制球员
RT	冲刺
LT	锁定防守
Y	助攻/篮板球
B	制造撞人犯规/假摔
A	更换防守球员
X	抢断
BACK	故意犯规
START	暂停

投篮

根据历代的传统，球员出手更变是不可避免的，不过到了本作的投篮手感有一点怪异，部分球员的出手不是特别舒服，也有很多球员出手方式有了变化，不妨先去练习模式练一下。跳投方面如果没有神射手技能，通过移动拉开与防守者少许位置后的出手的效率会比前作低不少，反而不少漂移投篮的准确性相对更高。三分球与前作相比空位命中率有所下降，算是向真实迈进了一步。可惜游戏中仍然会不时出现一些不合理的进球。贴身防守相比前作被颜射的可能性小了不少。在上篮方面，游戏较为明显地区分了欧洲步与普通上篮，详见后文。

作用	操作
转身投篮	从惯用手方向转动右摇杆到球员的背后，然后按住出手
半转身投篮	从惯用手朝篮筐方向将右摇杆转 1/4 圈，并按住出手
跳投	任何方向按住右摇杆
后跨跳投	朝篮筐反方向按住右摇杆
跳步准备动作	运球时轻按 X
跑投 / 抛投	按住右摇杆推篮筐反方向
普通上篮	按住右摇杆朝篮筐方向
反手上篮	按住右摇杆推底线方向
欧洲步上篮	按住右摇杆推篮筐反方向，之后往左 / 右推
跳步上篮	RT+ 按住右摇杆左 / 右
灌篮	按 RT+ 按住右摇杆，朝向篮筐运球时
空中换手	开始灌篮 / 上篮，腾空再向任何方向推动右摇杆
投篮假动作	投篮动作出现后快速放开
跨步穿越	做出投篮假动作，在结束前再次按住右摇杆

传球

传球在 2K14 中更为稳定，假传球操作发生变更，也使得这个动作的实用度更加低。游戏中传球被断的可能性降低，击地与否意义不大。有一些外传内的直塞球也很少被对方拦下来的，很多传球可以用新增加的快传来尝试。快速传球很多是 NO LOOK，非常帅，传球根据玩家摇杆的方向来实现任意方位的传递，快速传球比普通传球速度快，不过也比较冒险，作用其实不是特别明显。空接的成功率这代又高了不少，在对着篮板使用空接后可以实现砸板暴扣。游戏在空接方面比以往表现更真实，也比较容易实现。传切战术的新变化需要适应，其可用度较之前略低。

作用	操作
击地传球	LT+A
快速传球	LT+ 右摇杆
假动作传球	X+A
空中接力	LT+X
滚地发球	发底线球时，LT+A
传切战术	按住 A 键维持传球控制，释放 A 键将球传回

运球假动作

对于老玩家来说，跳步的取消影响了整体进攻方式，原本一键跳步进内线的操作被取消，不过这招还是可以实现的，具体见后文制作者问答部分。本作中运球以轻推右摇杆为主，运球假动作仍然处于比较鸡肋的位置，一般是先通过假动作运球迷惑对手后拉开距离跳投，对于突破来说作用不大。运球动作中原本最实用的转身被大幅削弱，转圈进内线球很容易掉，算是彻底说再见了。具体的转身上篮等操作可以参考后面的内容。

作用	操作
内切后外带	右摇杆推向篮筐方向
胯下换手运球	在非持球手方向推摇杆
交叉运球	RT+ 朝非持球手轻推右摇杆（原地运球时）
假碎步步法	RT+ 朝篮筐方向轻推右摇杆

作用	操作
运球急停（快速）	朝持球手方向轻推右摇杆
运球急停	RT+ 朝持球手轻推右摇杆
交叉运球	朝非持球手推右摇杆
背后交叉运球	右摇杆推篮筐反方向
向后跨步	RT+ 朝篮筐方向轻推右摇杆
转身	从持球手方向转动右摇杆绕过球员的背后，然后快速回到中央
半转身	从惯用手朝篮筐方向将右摇杆转 1/4 圈，然后快速回到中央
三重威胁刺探步	持球未运球时朝左、右，或向前轻推右摇杆
三重威胁向后跨步	持球未运球时 RT+ 朝篮筐反方向轻推右摇杆
三重威胁转身突破	持球未运球时向其中一个方向旋转右摇杆

背篮动作

背打对于内线以外的球员来说依然处于比较尴尬的位置，投篮比较容易被封死，只有背身时的转身突破比较实用。在背身往里强挤时，如果不是冲撞区对方会顺势倒下造成进攻者撞人犯规。另外有个小技巧，玩家在进入背身后离开背身状态面对防守队员后变相突破是比较实用的进攻方式。

作用	操作
进入 / 离开背篮姿势	Y
正面带球	左摇杆推禁区或底线方向 +Y
停止切人	左摇杆往底线 +Y
强势背篮推进	RT+ 左摇杆推向篮筐
背篮移动	左摇杆推任何方向
切入禁区	RT+ 左摇杆朝向罚球区
切入底线	RT+ 左摇杆朝向底线
快速转身	顺着球员肩膀外侧转右摇杆
勾手进攻	顺着球员肩膀内侧转右摇杆
假动作	任何方向（除了反方向）轻推右摇杆
背筐垫步投篮	左摇杆推篮框反方向左或右，然后按 X 投篮
背篮向后跨步投篮	按住左摇杆推篮筐反方向，然后按 X 投篮
垫步	按住左摇杆推篮筐方向左或右，然后按 X 投篮

禁区投篮

不同于次世代版，本世代在禁区投篮方面没有到逆天的程度，这很大程度取决于本作中没了梦幻舞步，不过中锋用好篮下的投篮动作反而更容易进球。由于盖帽加强，内线进攻威力下降，用假动作在篮下点起对手再投篮的成功率降低，抓到前场篮板后就马上投篮或者分出来重新组织进攻吧。另外内线球员在投篮失手后再次抢回篮板球的几率比以前大了不少。

作用	操作
篮下钩射	右摇杆朝向篮筐（近距离）
禁区后仰跳投	将右摇杆向左或右推篮筐反方向（非近距离）
跨步穿越上篮	按住 RT 然后将右摇杆推篮筐方向左或右（非近距离）
晃肩后仰跳投	按住 RT 然后将右摇杆推篮筐反方向左或右（非近距离）
投篮假动作	使用以上任意投篮，出手前使右摇杆回中
假动作突破 / 跨步穿越	假动作投篮，然后在假动作结束前再次推右摇杆

防守背篮单打

在面对 AI 的时候，玩家需要经常面对的就是对背身单打的防守，在这方面其实建议玩家还是及时换手动操作的好，AI 有时很不靠谱。背身防守是比较考验玩家经验的过程，判断对方背篮时的多种处理防守要熟练运用。推荐新手将前期一对一的防守工作交给 AI，在判断出对方出手的时候手动防守队员进行封盖。

作用	操作
抵消动作	左摇杆推向进攻球员
背篮抄截	在背篮移动时按 X
扯椅子或假摔	在侵略性的背篮单打时按左摇杆离开持球球员

进阶进攻

很多玩家不懂 2K Smart Play 的作用，其实就是为当前的局面自动生成一种战术，对于新手来说比较方便，只不过每次所指定的战术并非很有效，由于游戏的战术跑位简单明了，玩家可以根据情况来选择一些有用的战术。进阶进攻中最常用的应该是位置战术，本作中有不少战术还是比较实用的，有兴趣的读者可以看下文詹姆斯模式攻略中途提到的一些战术，举一反三，逐渐从自己的队伍中找到合适的战术。掩护分为三种，根据玩家按住的时间来决定，队友在掩护后会进入反跑内切的状态。

2K Smart Play	按住 LB 呼叫最适合应对此状况战术
位置战术	轻按 LB 再按队友动作键，从选单选择动作
让队友切入	轻按 LB 后再按队友动作键，用右摇杆切入
基本掩护控制	按住 B（时间长度决定假装内切、假掩护或退守）

游戏制作人运球操作技巧问答

NBA2K14

2K14 操作较前作改动较大，同时也比较复杂。为此特意对制作组进行了一次询问，在询问中制作组回答了许多困扰玩家的操作问题，有不少有营养的内容。笔者将这些问题和回答进行了汇总，玩家在阅读完后相信会对本作的操作有一个全新的认识。

Q：在上篮的时候，球员会尝试以最接近篮筐的方式出手，经过多次测试，普通上篮会有躲避防守的动作，那么要如何手动调整选择出左右手？

A：本作中在上篮的时候不能通过推摇杆来选择球员上篮时的左右手，这也使得上篮和以往发生了较大变化。通过测试得知游戏在推篮筐方向只会有一个普通的上篮，并不会躲开对手的防守，即便在上篮的时候将摇杆推对手的另外一侧也不能像以往一样攻击对手防守弱侧。所以本作最好的办法还是按键投篮，大多上篮球员会选择最好的方式来完成，以往的摇杆上篮方法有些不管用了。

Q：转身上篮是否还存在游戏中，具体要如何使出，其作用如何？

A：游戏转身上篮很是霸道，有点之前转扣的意思，不过操作起来相对也比较复杂。转身上篮的操作是这样的，向篮筐方向运球，之后从球员持球手方向快速转右摇杆到球员身后方向然后按住不放，这样

即可做出球员转身后上篮的动作。

Q：训练营中提示玩家出欧洲步的方法为摇杆向左右推，可是我无法使出啊，为什么？

A：欧洲步的正确操作应该是摇

杆向篮筐方向的对面左右推，训练营中提示只要左右的操作其实是错误的。

Q：如何使用出前几作中就有的 gather 投篮动作？

A: 原本的 gather 投篮动作在本作中取消了，取而代之的是普通运球后跳投，不过玩家可以通过利用右摇杆运球后撤步投篮完成同样的效果。

Q：原本前作的跳步是单独的一个键来完成，不少玩家喜欢用跳步来制造空间投篮或者冲击篮下。但我发现本作取消了跳步键，那我该如何使出跳步来进入油漆区造成杀伤呢？

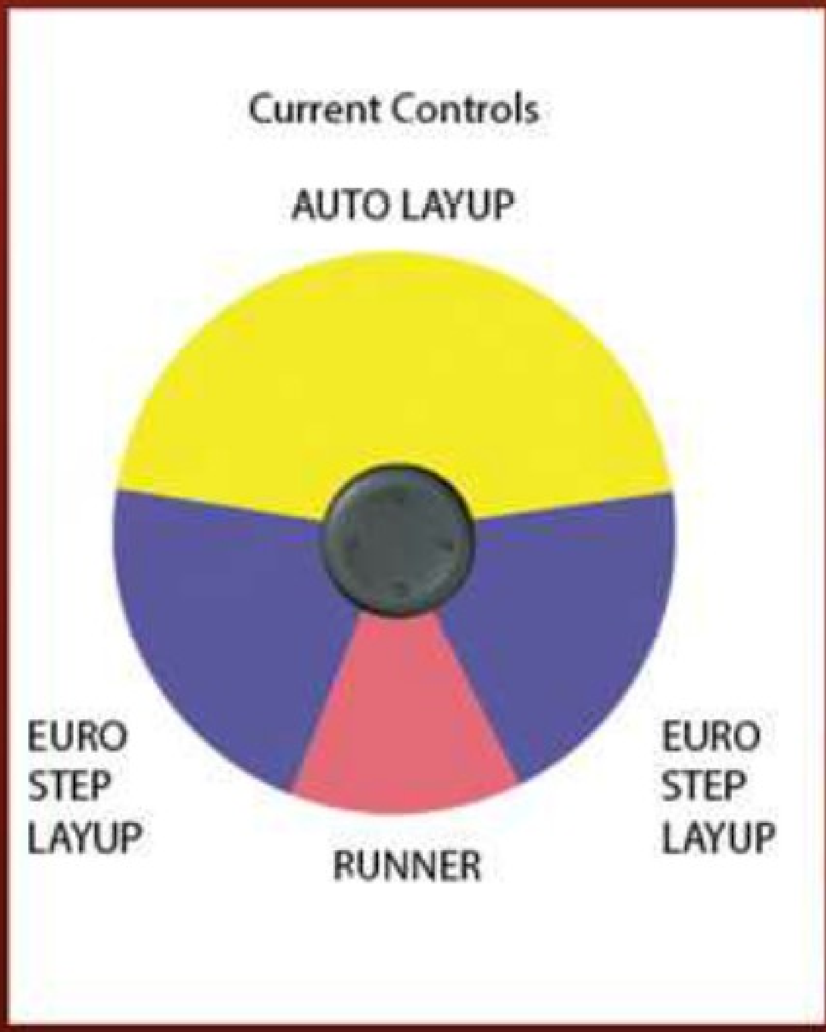
A：由于跳步进入禁区这招在以往的作品中显得有点霸道，玩家只要按一个键便可挤到内线，然后造成犯规或者直接进球，这显然在平衡度方面欠缺考量。所以在本作中跳步键被取消了，不过这并不意味着玩家不能做出这些动作。本作中撤步变向运球可以代替跳步来制造投篮空间。而跳步上篮也可以使用，方法为在运球至篮下的时候先轻点投篮键，这样球员便会做出一个跳步动作，之后再选择上篮或者暴扣，最后的动作连贯性会决定玩家是否完成跳步上篮动作。由于本作中盖帽和内线防守增加了难度，所以这招并不像以前那么好使出。

Q: 对欧洲步有个提问，有时候在用右摇杆左右做欧洲步后只是一个普通的侧步躲避上篮，就像经典的吉诺比利、韦德、哈登迷踪步，如何将这个动作避免与侧步躲避上篮的混淆？

A：简而言之，欧洲步已经演变成了侧步躲避上篮，因为好多球星使用欧洲步的时候从很远的距离便可出手，不少玩家反映出手时间比较晚，再加上出于平衡度的考虑，故将这个超级上篮进行了削弱变成了紧急欧洲步上篮。顺便一提游戏中的哈登上篮动作很强力。

Q：我发现 2K14 在上篮时有很多种不同的动作，而如果看操作的话又显得比较复杂，容易混淆，那么到底如何来有效进行区分？

A：很多玩家确实容易在上篮时出现混淆，为此特意制作了下面这张图解，这样所有动作基本就一目了然了。其中右摇杆往前推是 AUTO LAYUP（自动上篮）控制，左右向外推是（EURO STEP）欧洲步上篮，向后则是（RUNNER）跑投。



系统解说

NBA2K14

游戏中的一些隐藏数值

很多玩家在游戏中会感觉到一股“神奇”的力量操控，有一些该进的球没进，不可思议的球却能命中。这其实是因为被游戏的隐藏数值影响，这反映到了真实比赛中士气的设定。游戏中有一个隐藏数值，就是球员在球场上投进的球越多，其命中率就会变得越高，俗称热手。在游戏中热手被称为节奏，在场上有效的维持节奏可以让玩家的进攻效率大幅提升，反之如果多次投篮不进也会让投篮节奏下降，解决自己冷首以及消除对方热手最为有效的方法就是叫暂停，看到对方球员已经在节奏上喊一个暂停可以避免被轰杀。游戏中有不少技能是针对保存节奏感设定的，在装备后可以加快节奏感增强，减少节奏感下降以及保存节奏的持续时间。

游戏中还有其他隐藏数值，比如在落后比分过多的时候全体的命中率会降低，新球员在场上表现会不稳定，领先越多全队命中率会提高等现象，这些与真实比赛一样，很多玩家会遇到前半场没集中注意力，虽然没有直观的表现出来，但玩家可以隐约感觉到这些状态。多喊暂停以及合理调配球员以及战术可以改善这些大局观对于玩家的影响，同时也是高手玩家需要掌握的技巧。

防守详解

知己知彼是防守中应当注意到的问题，首先玩家做到的应该是了解对手的特长，如果对方不擅长投篮，那大可放其一步以退为守，放弃对其远投的防守，用后退来限制对方突破。而如果是擅长跳投的球员就要时时刻刻紧紧盯防，游戏中任何一个防守漏洞都可能导致对方进球。千万不要吝啬补防，该补则补，团队篮球中即便人盯人你防守失位也有队友帮你补上，但如果坐视不理的话球队只有输球的命运，记住游戏的防守要点就是尽量掐死对方的同时不断的补位，以不断的补防形成防守连锁。

打造完美防守策略

先去选项中更改玩家的操作，将 AUTOMATIC SHOUT CINTEST（自动防守投篮）改成 always（经常），而 Defensive assist strength（防守辅助强度）开到 70。这样可以很大程度上帮助玩家更好的进行手动防守，除了 AI 防守外，玩家自身的手动防守补位也是非常重要的。

接着在 COACHING 选项中选择 COACH PROFILES，将所有防守数值全部改成最大。包括帮助队友防守以及双人包夹、区域防守等选项。之后再将 ON BALL PRESSURE(持球防守)全部改成 PLAY TIGHT(紧逼）状态。非持球状态全部改为 Deny ball（无视球）。为什么要做这些呢？这些配合 313 联防可以打造几乎无缝隙的防守。在发动 313 联防之后会形成对手全部球员被卡死的情况，三名队友在罚球线附近区域等着封盖对方内线，此时控位持球的情况下不会轻易传球，玩家可以手控 SG 和 PG 进行对对方控卫的包夹防守，记住自己要站在对方有三分线外球员的方向，封死对方往角落队友传球的轨迹。在对方控卫持球到中间定弧的时候多半会传给中锋，不过篮下的双人防守多半会让对方无所适从。在对方控卫持球到一侧时双人包夹是最好的防守策略，而自己则手控小前锋球员，对方在包夹后多半会慌忙传球，这时候用小前锋来封住他的路线进行抢断。此时对方要不然不传球被压迫后跳球（与对方控卫跳球等于白送），要不然被我方抢断形成快攻，可谓无往不利的防守效果。

这种防守对于玩家手控包夹后第三名玩家操作要求较高，他需要封堵住对方控卫传球到三分空位的机会，对于时机以及操作要求较高，

所以这套防守方案较为适合推荐给对游戏操作熟练的老玩家，新玩家对断球路线判断失误往往会被对方的三分球打死。

另外此法适用与电脑比赛，对于新手玩家来说也比较实用，但是在面对老练玩家时，对方可以用外围跑位后传球投三分来轻易化解。

防守战术分析

游戏中防守战术是十分重要的环节，不少玩家会反映在网战中对手会使用各种各样的防守战术，但究竟这些战术作用是什么？又有什么特点呢？下面就带大家了解一下。在讲解防守前我们先来了解一下篮球中防守的几大战术体系。介绍中会提到防守的优缺点，反之进攻也可以针对这些防守的弱点来有效发动。除了下面这些战术外，玩家还可以随时手动切换防守阵型来迷惑对手。

131 联防属于难精通的上级防守方法，是目前篮球界中最复杂的防守体系，与其他大开大合的战术相比，131 联防可以用合理的操作和经验的发挥将弱点控制到最小。运用得当将无往不利。这个防守可以加强罚球区一带和两侧的防守，可以说是主守里次守外的防守体系。可以有效的控制对方传球线路，遇到边角就可以采取局部夹击，在压迫对方的时候制造可以抢断的机会，对方在压迫中无法形成传球，对于进攻杀伤的防守效果最好。131 联防在比赛后期使用，可以起到让对手措手不及的作用，运用得当可以征服比赛。

2—3 联防属于极端的防守内线方式，联防发动后球员都会向内线站位，放弃防守外线主防内的防守方式，这种站位加强了篮下和两个底线场角进行夹击，对方很难进入内线进行杀伤或者内切入，由于在这个站位中内线球员会集中站在篮下，有利于争抢篮板球和发动快攻。但这种站位对于对方球员在外线的投篮毫无招架之力，即便对方站位在中间地带中投，也很难应付。这种防守其实更多是在赌对方远投不进，不过由于游戏中空位进球差不多有 90% 的几率，除非遇到无脑突破流，不然放外线基本是找死。由于这个防守方法过于极端，故除了遇到无脑突破流外不推荐使用。

游戏中另一项极端的防守战术为 3、2 联防，这个战术核心为强化外线防守，减弱内线球员的调度。与 2—3 联防相反，3、2 联防在这个战术下会强调对于外线的防御，有利于防守外围两侧的中距离投篮和抢断，可以经常采用夹击，在对方倒球的时候有机会断掉。但这个防守在篮下和两个底角都是防守的弱区，篮下和底角的投篮会被爆掉，篮板球争抢方面也趋于弱势。由于这个战术的极端性，也使得只有个别情况下推荐使用。

游戏中默认也是最为常见的人盯人防守方式，大部分玩家（包括一些高手玩家）都会使用，某种层面上说，人盯人也可以一定程度上做到天衣无缝。人盯人防守的优点在于防守对手所有投篮的威胁，在过程中会根据情况随时轮转换位。缺点也十分明显，对于玩家突破分球或者切入没有特别好的效果，在一对一中如果被过掉会造成整个防守崩溃，漏洞百出，还经常被对手塞内线揉爆，面对这种情况，玩家手控球员进行补位是非常重要的，如果玩家队中的中锋有足够的高度以及能力，可以很好的发挥人盯人的优势，比如有希伯特这样的中锋在即可随时微操作他在油漆区徘徊，不要让他轻易跟随其他球员，这样可以大幅削弱对手传切球或者调内线的成功率。

有不少玩家喜欢在网战中全程使用全场紧逼，这在现实比赛中几乎是不会出现的。全场紧逼的优点在于防守压迫，有利于包夹逼迫对手犯错误，甚至合理的夹击防守可以让对手控卫过不了中场，从而只能胡乱传球，此时如果是进攻的玩家，建议喊一声暂停。这是比赛后期落后时的主要手段。其缺点在于防守消耗大量体力，同时压迫到前场的球员一旦被对方后卫摆脱便会面临少一人防守的情况，此时游戏中对方面对空篮时进球的几率是非常高的。全场紧逼的时候 AI 经常犯傻，如果对自己的包夹操作没有信心，还是谨慎使用的好。全场紧逼在比赛后半部分可以大幅延长对手的进攻时间，使得对手最后关键球处理上陷入麻烦。

对于全场紧逼会被对方控卫甩开后形成漏人的局面，半场紧逼可以大幅改善这一情况。半场紧逼效果与全场紧逼效果类似，但少了压迫后卫无法带球过中场的压力，玩家需要等对手过了半场后再开始包夹，这样可以避免冒险，配合包夹使用在比赛后期可以有效的限制对手的发挥。

詹姆斯迈向伟大之路模式详解

NBA2K14

作为本作新增的模式，詹姆斯迈向伟大之路对于不少詹迷来说可以说是喜出望外，不过这个模式与以往的“球员故事”差别比较大，最关键的一点就是非常考验玩家的技术。原本模式中可以修改的数值、难度等内容，到了本作统统为默认，加上游戏后期难度越来越高，要完成全部三星的条件让不少玩家叫苦不已。那么究竟要如何攻破这个模式，达成三星的条件具体是什么呢？下面就为大家讲解一下这个模式的全部内容。

全三星达成详细攻略

要拿到 99 颗星必须打未来路线，这样算上之前的夺冠路线一共可以拿到 105 颗星，99 颗便可拿到成就，不过这并不意味着取得轻松。

成就中要求玩家获得 3 星，而获得三星的要素到底是什么呢？要拿到 3 星和分数直接挂钩，每 250 分获得一个星，三星需要获得 750 分，游戏的积分主要与玩家完成比赛中的任务以及整体发挥有关，影响玩家获得分数的内容有三点，其中最重要的就是得分差，一般如果比赛中可以赢对手 20 分以上，都能拿到三星。其次就是勒布朗的表现，如果能保证皇帝可以拿到两双的数据以及高分，基本保证拿到另外的 250 分，最后的 250 分则与每场比赛前的特殊条件有关，所以玩家只要保证赢得对手 20 分以上，勒布朗拿到两双数据以上，同时完成特殊条件便可保证拿到三星评价。

由于本作默认难度为 SUPER STAR，比赛到后期难度会越来越大，一开始是简单难度，到后期基本上是名人堂难度，对玩家实力要求较高。如何获得领先 20 分以上的成绩是一个问题。

其实这个模式有一个误区就是玩家太过于专注勒布朗的表现，根据游戏的士气设定，全队发挥越高，玩家取得比赛胜利的机会越多，同时也会根据玩家的气势使得场上比赛的难度发生变化，举个例子来说，玩家领先越多，球队就会越打越好，对方很难有反击的势头，所以在比赛一开始就要注意发挥。

该模式下惟一可以设定的是比赛时间，玩家可以在普通赛的菜单中对时间进行更改，保存后对该模式仍然有效。不过这对于玩家来说意义不大，如何在比赛中发挥好，打好一开始的比赛才是关键，设置 6 分钟是比较合适的比赛时间。

玩家不要过于纠结勒布朗的发挥，对手会强制对其进行盯防，

让队伍整体上来才是赢得比赛的关键。在全队发挥出色取得领先之后，詹姆斯拿到所需数据反而轻松很多，这样比一开始冲着条件去打，到最后落后太多追不回来，没法拿到三星强。所以在一开始做好防守是非常重要的，我的建议是对于初学者玩家来说尽量让电脑去进行防守，玩家要做的只是对AI的防守进行小的调整补位，这是游戏最主要的防守手段，即便是绝世高手也会利用AI队友来防守，手动的作用只是弥补AI上的不足。

而进攻方面使用前面提到的战术可以保证AI对手毫无招架之力。

关于防守方面用上面提到的方法是一招，不过风险比较大，如果操作不熟练建议还是以人盯人防守为主，这是最好的防守方式。本作中AI防守特别不靠谱，尤其是在三分球防守上，人盯人情况下也会放对手较大的范围，总是被对手的三分打得千疮百孔。解决的方法为在防守参数中，将coaching中所有未持球对手的防守设置都改成贴防(play tigh)，这样一定程度上可以限制他们的传球，同时造成失误，最重要的是可以缓解本作AI防守时放对手Open三分球的现象，不过有时候仍然需要玩家手动补位或者在判断对方投篮后手动进行封盖，不然一些有死亡眼能力的球员仍然会将玩家颜射至死。

历代玩家都知道防守交给电脑是比较保险的方法，AI可以大幅缓解玩家防守对手突破的压力，不过仍然有一个队友必须为玩家手控。建议以中锋和小前锋为主，选中锋的时候对方但凡有突进的机会就手动补防。由于本作较强的盖帽，大部分球是可以扇下来的，玩家控制中锋活动在油漆区附近即可。而选择小前锋可以制造防守混乱，趁机盗取对手的球快速发动快攻，这是防守反击最为有效的方法，控制詹姆斯在略微偷跑的位置可以保证反击时的优势，当然对手回防速度极快，即便是快攻也免不了发生对抗。防守切记不要胡乱使用联防，这只会让玩家的防守发生问题，对手会抓住玩家大量空位三分的机会投死你。

热火推荐战术

如果参考上面的完美防守策略，那么在游戏中AI在防守方面基本密不透风，玩家横冲直撞的打法不会占什么优势，这里推荐用战术的方法来对付AI，熟练掌握后可肆虐对方。下面这几个战术都是热火球员位置战术中默认的，不需要设置。玩家轻按LB后选择相对应的位置战术，如果找不到可以按RT来翻页，由于战术启动后会有较为明显的跑位或者传球提示，反复使用便不难掌握。

推荐战术1 FIST OUT 25：由于这个模式的主角是LBJ，不少比赛必须用他获得高分，所以我们应当多选择适合他的有效战术。首先推荐的是LBJ战术中的第一条的FIST OUT 25，这个战术发起后LBJ开始会和控卫会有两个简单的跑位，最后詹姆斯会挡拆后顺势切入篮下或者外线跑位，此时控卫直接喂球给皇帝形成内线进球或者外线投篮。这个战术的优势在于最后詹姆斯的跑位会根据场上形势有所变化，如果对方采用联防无法切入，便会选择跑向外围接球后远投一样可以得手。这个战术推荐选择韦德来实施顺势突入的动作，可以更容易吸引包夹完成战术。

推荐战术2 HORNS 25 GIVE FIST DOWN：另外一条小前锋战术则是笔者吐血推荐的，使用这个战术基本可以吃遍所有比赛。这个战术就是在LBJ战术第三页的HORNS 25 GIVE FIST DOWN，这个战术在启动后大概有4种左右的变化，十分厉害。战术开始后控卫持球到顶弧，此时中锋卡位要求，中锋持球后LBJ开始跑位，中锋将球传给皇帝，这里会有两个变化，

A：中锋将防守小前锋的队员阻挡在外，小前锋到达三分线外后无人防守可以直接三分出手。B：LBJ接球后顺势从外围突入内线，此时大前锋会帮助玩家挡拆甩掉防守队员，LBJ可直接上篮或者暴扣得分。A路线由于詹姆斯三分球能力一般，稳定性差一点，这里重点推荐B路线。注意詹姆斯接到中锋的传球后突入内线动作要一气呵成，中间尽量不要有停顿，不给防守队员跟上的机会，这样一来一旦杀入内线以詹姆斯的能力直接上篮或者颜扣对手都不是问题，运气好的话就是直接2+1。这个战术还有两个隐藏变化，在最后突入时如果内线对方球员过多还可以选择塞球给顺下的大前锋或者传球给站在左右外线的后卫投射三分球。以上这些变化可以对付对手的各种战术，随机应变便可一条战术打天下。这里要注意两点，中锋持球时有可能被掏掉球，建议按Y背身持球，其次如果对方选择联防，禁区有防守队员的情况下LBJ的突入有可能受阻，这时候分给站在外线有神射手技能的投手可以十拿九稳。

推荐战术3：SWING REVERSE QUICK 2，这个是针对得分后卫的有效战术，Jenkins和雷阿伦的默认战术中都有。战术开始后完成两次内线球员三分线接球，之后进入内线为得分后卫挡拆，持球者往弧顶移动，同时射手跑到三分线附近出控卫，喂球过去后三分得手。这个战术可以跑出很大的空位，对付联防特别有效，如果队中有神射手技能的射手就更好了。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

HEAT 王朝详解

以下具体详细的攻略以 HEAT 王朝模式为主，梦幻旅程模式下比赛太多，为了节省篇幅，建议玩家根据以下内容举一反三。注意系列有个特点，比赛中领先得越多球队表现越强，所以玩家尽量保持领先，多数情况下如果比赛中落后太多的话就可以直接退出重来了。

2013–2014 总决赛 热火 VS 火箭

额外要求：LBJ 获得全场最佳球员

第一场对付火箭就是一个大难题，目前热火的阵容最大问题在于内线软肋，火箭引入了霍华德，热火内线基本就是被爆的份，全场下来可能被对方抢前场篮板抢疯了，为了遏制这种现象，我们最后把阵容进行一下调整。波士可以留，不过其篮板能力和身高有限，把他放在中锋的位置实在太矮了，还是让他去做大前锋吧。尽管这个赛季有奥登在，但目前他还不成气候，我的建议是选择鸟人安德森来担任中锋的角色。尽管他的综合数据只有 70 多，进攻能力基本可以无视，不过安排他在场上的作用就是防守和

篮板球，鸟人的封盖能力很强，加上本作盖帽的进化，对方选择突破的话可以第一时间补防盖掉，其次安德森的身高也比较有优势，篮板不会被爆得太狠。

本作的 AI 防守很靠不住，建议选择 2–3 联防为主，反正即便是人盯人对方也能找到控卫投进三分，还不如干脆用联防赌对方三分不进（当然还是要尽量手控去封堵外线），这样可以大幅降低哈登突破和霍华德内线的破坏力。当然，最理想的方法还是在人盯人和联防之间切换。

热火还有个问题是外线火力不足，首发后卫中查尔莫斯和韦德的三分球都很鸡肋，建议得分后卫选择雷阿伦，韦德负责控球，这样配合上面提到的战术便可完爆对方。雷阿伦这个球员单打独斗不行，但只要有好的位置和有人喂他球都会很准，由于有神射手技能，颜射对方也没啥问题，注意用他投球要早点出手。

2014–2015 总决赛 热火 VS 勇士

额外要求：LBJ 在两分和三分的得分数据上都超过库里

第二场的对手是以库里和伊戈达拉为首的射手帮派金州勇士，这个队伍的外线三分球非常变态，建议换人盯人，好在对方的防守能力比较一般，热火数据上的优势也比较明显，活用战术即可稳赢。勇士队的库里和巴恩斯都很准，汤普森则比较不稳定，可以适当放水，伊戈达拉除了暴扣还有三分球，是勇士的进攻核心，由于有他在，一味人盯人是行不通的，适当时刻建议选择包夹或者联防。进攻方面建议多利用上面提到的战术，后期詹姆斯吸引两名球员包夹时，将球传给站在底角的雷阿伦即可。这场推荐阵容和之前一样，控卫韦德，得分后卫雷阿伦，小前锋詹姆斯，大前锋波士，中锋安德森。

2015–2016 总决赛 热火 VS 湖人

额外要求：LBJ 在科比的主场击败他

湖人引入了乐福和安东尼确实厉害不少，内线球员看上去其貌不扬，其实也很变态，

这场比赛没有雷阿伦，建议外线用 Jenkins，这家伙虽然其他能力不行，但是远程投射十分精准，还有定点射手和神射手两个技能，有时候即便当着对方的面颜射也能进筐，我用他这场比赛 13 投 11 中，三分球 10 中 9，某种意义上比雷阿伦还要厉害。内线方面没了鸟人安德森，不过奥登已成气候，可以重用。至于勒布朗以外的其他两巨头能力均已大幅缩水，不建议过分依赖。

防守方面安东尼虽然得分能力一流，不过防守比较软肋，运用前面提到的 LBJ 突破战术可以完爆他。防守安东尼主要还是他的跳投，可以手动詹姆斯防守降低安东尼接球的次数，安东尼有神射手技能，最好选个可以抵消技能的防守者来盯防。否则对方出手就要用封盖，贴身只有被颜射的份。科比虽然上了年纪，不过三分和突破一点不含糊，内线注意随时补位。湖人的内外线均很强，不过建议还是以联防为主。韦德在这场比赛中能力已经下降得比较厉害，建议以詹姆斯和 Jenkins 为进攻核心。

2016–2017 总决赛 热火 VS 奇才

额外要求：LBJ 得分要比奇才三巨头合起来都高

奇才队组成了三巨头，这场比赛前韦德已经退役，如此一来阵容又要大换血了，变态射手 Jenkins 继续担任得分后卫的角色，控卫推荐 McLemore，他的外线也很稳定，外带定点射手、热手和神射手的技能，我们要的就是一个能把空位球稳稳投进筐的球员，有了他配合 Jenkins 的战术可以双外线开花。这场比赛奥登已经成长很多，中锋的位置可以放心交给他。

奇才队内线不行，玩家终于不会出现篮板被爆的现象，新三巨头除了沃尔意外均实力一般，想赢其实并不困难。

2017–2018 总决赛 热火 VS 雷霆

额外要求：用 LBJ 尽量在内线取得分数

雷霆阵容目前已经是联盟第一，玩家要要开始以弱对强了。不过雷霆整体打法其实和之前差别不大，进攻全场靠杜兰特和维斯布鲁克，两人相对来说杜兰特更具威胁，适当时刻建议包夹防守。BOSH 这场基本已经废了，可以换 Aminu，他擅长防守，技能可以抵消对手的进攻招牌技能，可以用他来防杜兰特。可惜体力不行，建议和 BOSH 两人轮流上吧。雷霆其他球员的能力则是防守为主，玩家会感觉进攻颇为吃力，战术并不是特别容易成功，可以多利用 Jenkins 的三分球打开局面。不过三星要求是 LBJ 多杀入内线取分，该出手时也不要犹豫，雷霆到后期会有几次轮换，最佳防守队员下去的时候 LBJ 抓紧时间进去得分吧。

2018–2019 总决赛 热火 VS 公牛

额外要求：限制罗斯的发挥

公牛现在的实力是联盟第一，不过罗斯在游戏中并不是特别厉害，多用包夹和联防就可以锁死他。反到是这个时候的格里芬比较具威胁，电脑没事就扔个空接出来，格里芬经常从背后杀出来颜扣热火的内线，实在有点吃不消。格里芬有个弱点就是容易被掏掉球，他的个人持球单打能力也比较一般，利用这点可以尽量让他少拿到球，遇到空接能防就防，防不了就放他进吧，反正三星的要求是防罗斯，适当时刻可以放格里芬拿一点分数没关系。

2019-2020 总决赛 热火 VS 小牛

额外要求：数据上力压科比

最终 BOSS 果然还是科比(笑)，这个年纪的科比居然有 80 多的数据实在惊人，更可怕的是比赛中的他比数据上显示的更厉害，很多匪夷所思的进球能把玩家打蒙了。小牛的两个内线球员均十分凶猛，此时的热火几乎完全处于下风，詹姆斯的数据仍然下降的厉害，反到是科比好像越来越强，实行战术的成功率很低。这场应该是目前最为艰难的一场，一定要保证比分领先，推荐多使用三分战术和突破战术来配合。

MC 模式解析 NBA2K14

生涯模式在整体玩法上与前作并无太大区别，某种程度上可以说是照搬。不过在一些细节上的修改以及操作差异会让玩家有了全新的感受。与次世代版拥有剧情的 MC 模式来说，本世代显然要逊色一些，不过好在是保留了不少经典元素在里面。由于有名人堂要求，MC 模式仍然是最为耗时的模式之一，相信不少玩家仍然能在该模式下找到快感。

基本操作一览

MC 在操作上以个人为主，全队的表现其实是对玩家自己发挥影响很大的。如果与球队化学反应没有维持好，玩家持球的机会也会非常少，球场上整个局面会变成队友乱投，自己拿不到机会，这样无疑对玩家是非常不利的。在游戏中玩家要球环节其实是很重要的，不合理的要球和过多的要球都会扣掉评价，队友也不一定会给予理睬。通过个人总结，比较合理的要球方法就是利用操作中的一些反跑切位等动作，在动作做出后，由于玩家会甩开防守者，队友多半会第一时间传球给你。

作用	操作
要球	A
队友投篮	X
呼叫空中接力	LT+X（朝篮筐切入时）
设立掩护	B
呼叫掩护	Y
站立假动作	右摇杆往左 / 右轻推
反跑动作	右摇杆轻推左，然后往右
开始转身	右摇杆转半圈
假碎步后跑位	右摇杆推左两次，然后按住
假碎步切入	右摇杆轻推任何方向（跑动时）
假动作切入	左右移动右摇杆（跑动中）
转身切入	右摇杆半圈（跑动中）
背对篮筐	LT（背对对方防守球员）
背篮转身高吊球	释放 LT+ 左摇杆推左 / 右（无球抢背篮时）
反卡位 / 切入禁区	LT+ 右摇杆推左 / 右（无球抢背篮时）

成长指南

相信很多玩家们的最终目的都是冲着进入名人堂去的，那么在一开始玩家的表现基本就可以奠定之后的基础，同时省去的是大部分时间。在位置选择方面，个人推荐大家还是选择控卫的位置，这是持球机会最多的位置，跳投和突破的难度也比较低，适合新手玩家。其他位置虽然后期也有一些霸道的打法，不过前期要到球的机会很少，需要装备相关技能来提升持球次数，相对来说后卫处理球的机会更多，成长过程简单一些。

而一开始的球员创造也颇为关键，试想只有 190 的中锋要如何在场上立足? 以后卫创造为例，可以以全能型为主，身高选最高，罚球以及跳投出手选择最顺手的动作，尤其是罚球，选择简单的动作可以省去前期在罚球数值上的消费。

选秀前的比赛可以不要太在意，玩家尽量以主攻为主，将整体评价拉上去。能拿到 B+ 以上已经很不错了，成就要求选秀 13 顺位之前，达成这个要求除了在比赛中表现优秀外，在之后的球探交谈中也要尽量给个满意的答案，前期玩家大多会被分到很弱的队伍中，不过后面有机会会被换到其他队伍。

能力提升方面，如果玩家有移动设备的 APP 那么可以获得不少的 VC 来帮助玩家初期打基础，可以更早的坐上主力的位置。后卫初期一有点数最好先提升护球和运球的能力，确保自己不会失误被扣太多的评价，防止伤病的一些能力也升满，避免意外。尽管本作跑位空投被削弱不少，但这仍然是玩家最为有效实用的得分手段，建议提升中远距离的能力，对于玩家拿数据很有帮助。到了后期应该以提升各种能力为主，推荐早日去取得神射手的技能，提升所有球员命中率的技能也不要错过。灌篮能力对于提升评价比较有效，由于关系到扣篮大赛拿冠军的成就，建议在比赛中多扣篮。逐渐能力上去了就开始提升速度等技巧，三分球数据在模拟比赛中能帮玩家拿到高的分数。防守能力可以留到最后学，只要玩家在比赛中认真防守，即便数值低点也无所谓。

虽然本作偷跑不再那么有效，不少远距离偷跑传球都会扔丢，不过玩家只要能把握好时间，在适当的时刻偷跑还是能占据一点优势的，经常可能是2打1的局面，玩家可以刷助攻。

防守应该是玩家在比赛中最容易扣评价的项目，不会防守也不要紧，有方法可以降低风险。防守中被扣评价主要还是因为漏人，让对位的球员得分，有时候对方一个晃身过了玩家根本没办法，所以个人建议只要玩家防守的球员一接球就按 LB 来叫队友帮忙包夹，这样对手多半不会选择进攻从而分球给空位球员，此时即使对方进球了也不会造成玩家评价的下降。有时候成功的包夹断掉对方球或者形成争球还能提高评价，用这个方法建议守一个联防，不要让对方空位轻易得分。

评价增长相关

本作中空位跳投和抢篮板获得的评价加成非常少，所以这两个多半是辅助，而增加最多的有两项，一是每节末尾投入关键球，二是助攻。由于前者机会比较少，所以重点还是后者。在选入名人堂多半需要拿到多场的两双数据，这里就需要用到刷助攻，由于游戏传球的问题，助攻并非容易获得，再加上队友外线能不出手就不出手，所以要刷助攻还是以依靠中锋为主。根据玩家的跑位，中锋会主动往禁区中切入，此时可顺势塞球完成助攻。具体的方法为往中锋所在的一侧移动，位置接近底线，这时中锋多半会直接顺下，塞给他即可。只要玩家的传球在 60 以上，多半可以直接完成助攻。当然，对中锋的能力有一定要求，如果球队中的中锋个头足够高（比如大 Z、Lopez、Gortat 等），那他得分多半和切菜

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

一样。建议玩家平时多用钱请客促进队友团结，这样队友跑位或进攻就会效率变高，多次助攻可以使队友能力提升，逐渐往好的趋势发展。

此外，防守对手时可以按LB叫队友来一起包夹，这样会减少对方进球后的惩罚，也有较为明显的评价增加，不过这么做无疑会造成错位防守漏洞，多推荐在大比分领先的情况下使用。灌篮看似华而不实，实际上能力升高后经常可以隔人扣，打2加1，赚取的评价不低。

还有一个建议大家优先提高的能力是抢断，一方面由于进入名人堂需要这方面数据，另一方面熟悉电脑的传球路线后故意放个一步左右的距离，等对方传球后抢断的成功率很高，抢断后再接个快攻空中接力或者直接暴扣，加的数值也非常高。还有一个抢断比较容易得手的时机是在对方抢到篮板后，前传的过程中非常容易断下来。

快速进入名人堂的方法

相信不少玩家都是冲着名人堂目标来完成整个模式的。游戏中有一些简单的途径，可以缩短达成这个目标，玩家一开始要做的就是了解自己的详细目标，为此一点一点完成目的。赛季开始后可以先把比赛时间稍延长，模拟时间调最少。最重要的是玩家前面几场比赛都要自己打，不要选模拟至下一场关键比赛，不然可能几个赛季玩家都混不到主力的位置。玩家保证在每场比赛中发挥优秀，在确立首发位置后，应该差不多也离得分王和MVP不远了，还能顺便蹭到最后一个全明星球员的位置。也就是说，玩家在第一个赛季不要跳过任何比赛，这样第一可以奠定玩家主力的位置，其次名人堂要求的得分王和MVP也能到手了，同时也能保持胜率进入总决赛，在最后拿到总冠军。

名人堂要求完成其中10项要求，我们应该有选择的进行，按照上面的方法可以达成名人堂要求的“得分王”、“最有价值球员”、“NBA冠军”，“助攻数达成联盟第一”4项，其余的“两次打入总决赛”、“三项数值联盟前十”也很容易达成，这样一共6项完成，另外的4项相对比较麻烦。

要完成另外的4项有两种方法，一种是只打关键比赛，每场模拟比赛时间都调最短，这样可以达成“5年入选全明星”，和“4年进入总决赛”的要求，最后两项可以选择下面提到的犯规大法刷出“10000分”和“5000助攻”，这个方法最少要打5个赛季，每场比赛时间可以短一点，不过为了进全明星每场关键比赛都要手控操作，不能发挥太差，虽然大部分比赛可以跳过，但也要注意球队战绩，如果太差就手动打几盘，确保自己进季后赛。这个方法不用拿“三双”和“A+”，技术含量低一点；另外一种方法是冲着数据去，每场比赛时间选择长一点，保证发挥好，冲着拿到“50个A+”和“50个三双”的要求去。最后同样用刷的方法拿“10000分”和“5000助攻”，这个方法放弃5个赛季全明星、和4个赛季进入季后赛的要求，打的场次相对少，但是每场比赛耗时会比较多。

到后期如果是纯粹为了耗时间的要求比如“5个赛季全明星”或者“4个赛季进季后赛”，玩家可以选择故意犯规的方法，一到关键比赛上场就故意犯规，这样玩家会被罚下，省去了比赛的过程。纯刷得分或者助攻数的也可以将模拟时间调最长，一到关键比赛就故意犯规退场，这样纯粹靠每场模拟比赛获得的分数来凑够需要的数据，用这个办法可以省去大量时间。

由于本作MP模式到A以上后增加评价会变得很少，而扣评价很猛，导致前作中几乎顺手可得的A+到了本作中难度徒增。玩家可以将这个留在后期能力强大后再来解，由于初期人物能力过低，一个掉球失误就能把之前的努力白费，所以能力不够的话几乎无法拿到。虽然名人堂要求中有A+的选项，但每场表现优秀拿到的话可以减少很多时间。

本作拿A+的秘诀就是少失误，多助攻。少失误其实说起来容易做起来难，初期如果不将持球能力（Ball Security）和非惯用手运球(Off hand dribbling)这两个数值提高，那么在运球时的失误率简直令人发指。后期建议提升ABILITIES技能中的交叉运球等，这种交叉运球晃开对手后得分能力高，但容易失误，建议早日升满。

全技能解析 NBA2K14

Posterizer 隔人扣篮大师 评价 A

在禁区有对方球员的情况下无视防守直接暴扣。
发动条件之一是对方篮下站着防守队员。
发动条件之二是球员的体力值必须要在80以上。
完成暴扣后会有一个暂时的体能上升。

Highlight Film 精华影片 评价 B

球员拥有这项能力后会发动惊人的专属扣篮表演。
发动条件为体力值在80以上。
成功后所有队友会暂时性提升体能。

Finisher 终结者 评价 A

拥有该技能的球员在上篮或者扣篮时会有更高的效率来完成。
在该球员与对方球员空中发生肢体碰撞后，会降低30%的影响。
这项技能有很好的打出2+1的机会。

Acrobat 空中魔术师 评价 B

拥有这项能力的球员即便更换投篮动作也不会影响命中率。普通球员如果在空中更换投篮动作会影响命中率，拥有这项能力的球员可以把惩罚降低40%，而使用垫步，转身以及欧洲步上篮的时候，会增加15%的命中率。

这个技能的价值在于后面使用上篮的命中加成上，这个技能如果加在内线球员身上，在上篮前先用假动作，再上的成功率会因为这个技能的加成再翻倍，中锋必备神技！

Catch and Shoot 定点射手 评价 B

以擅长在接球后立刻跳投得分而闻名的球员，在接球后立刻跳投时，若距篮筐12尺以上，不良出手时机的影响最多可降低50%。

Shot Creator 运球投篮高手 评价 A

拥有该项技能的球员如果可以创造出足够的投篮空间（空位），会有更高的命中率加成。
发动该技能必须与你的防守者之间有足够空间。必须确保“从贴近到拉开”这一过程。
拉开空间前，必须保证对手在自己的 7 尺范围之内。
拉开距离后的出手时间必须在 2 秒内。
半场进攻才能使用，快攻反击是不行的。离篮筐的距离不能远于 33 英尺。
对手使用贴身紧逼时无效。
满足以上条件后，在对方的施压影响下，会有 100% 的命中率加成。

Deadeye 神射手 评价 A

拥有该能力的球员不受晚一步的防守者影响。
防守者对投篮出手前后的干扰决定最终命中率结果。而该技能会将这种技能的影响降至最小。
发动条件则是不能被对方紧逼。

Corner Specialist 底角 3 分专家 评价 B

专门为底角 3 分球高手准备的技巧。
拥有这个技能的球员需要满足以下条件方可发动，满足后可以增加 5% 的命中率。
1：必须拥有良好的站位站稳。
2：在投篮时有足够的出手空间。
3：必须在两秒内完成投篮。

Screen Outlet 掩护大放送 评价 B

此球员擅长担任挡切战术 / 掩护进攻中的接球员。若此球员在掩护后立刻出手，他的投篮属性可最高提高 4 点。

Post Proficiency 低位精通 评价 B

拥有这项技能的球员将是非常棒的低位靠打球员。
防守者吃假动作的几率将增加 50%，背打下的各种投篮方式命中率将提高 5%。
条件为必须在 17 英尺内出手。
离开靠打状态仍有 0.5 秒的时间发动技能。

Ankle Breaker 交叉运球过人高手 评价 C

在单打虚晃时，拥有该技能的球员更容易将防守者晃倒（AI 的脚踝终结者）。
这项技能可以使防守者被晃倒以及防守失位的几率增加 30%。

PICK ROLL MAESTRO 挡切大师 评价 B

擅长策划挡切战术的控球员，身为挡切战术中的切入球员，在被掩护后此球员的投篮属性将提升 3 点，且传球给档人球员的准确度也会比平时更高。

ONE MAN FASTBREAK 单骑快攻 评价 A

这类球员以快攻时能够带球横越全场而闻名。若此球员在快攻时，能成功带球横越全场后传球，那么他的速度、敏捷和控球属性将各提高 5 点。

PICK ROLL Playmaker 禁区战术师 评价 B

拥有该技能的球员擅长靠打内线时将球较为准确的传给外线的队友，算是策应的一种。
传球后，接球者提高 8% 命中率。

Dimer 十分美 评价 B

为一流传球手准备的技能，拥有这项技能的球员将能更为准确的利用传球来打开场上局面。
当拥有该技能的球员将球传给空位队友时（背身无效），该技能便会发动。
传球后，接球者提高 8% 命中率。（这都是以前就藏着的数值）。

Break Starter 快攻启动者 评价 C

这项技能源自发动快攻时，球员精准的长传能力。
发动条件为必须在篮板球抢下后 3 秒内传球。
长传根据距离判断，仍有较高的风险传失误。
抢篮板后满足以上条件，其长传会减少 50% 的影响。

Alley-Ooper 空接发起者 评价 B

这项技能源自擅长传出空中接力的传球手。
传球者在空中作业中扮演者至关重要的角色，直接影响最终的传球效果。
拥有这项技能的球员将有更高的几率帮助接球者完成空中接力。

Brick Wall 掩护高手 评价 C

对方会受限于拥有这项技能球员的人墙屏障中，这项技能让球员的挡拆难以被逾越。（说白了就是掩护高手）
防守者会时常因为与这些人发生碰撞而倒地。

Hustle Points 争抢得分 评价 C

源自于抢到进攻篮板球后直接得分的高手。
摘下进攻篮板 3 秒内，会提高其内线得分、近距离投篮和上篮的能力。

防守相关

Lockdown Defender 封锁型防守者 评价 A

源自擅长中距离防守的球员，拥有这项技能的球员可以抵消不少进攻者的相关技能。
非常厉害的技巧，只有防守专家才有。
不过进攻者的 Brick Wall 和 Floor General 技巧是无法抵消的。

Charge Card 进攻犯规制造者 评价 C

拥有该技能的球员容易制造进攻犯规，俗称球场上的演技派。
在玩家试图制造对方进攻犯规时，如果有这项能力，会提升 50% 的成功几率。
成功造成对方犯规后，可以提升队友的体力。

Interceptor 拦截者 评价 B

拥有该技能的球员擅长拦截对方的传球路线。
发动条件必须在对方传球的 9 英尺范围内。断球瞬间会增加他们的抢断和弹跳能力（抢断属性增加 10 点）。更容易将球抢到手。

Pick Pocket 盗球者 评价 B

拥有该技能将更容易从对方运球中将球直接抢到手。
对方运球时有很大几率直接抢断得手，有最多 100% 的加成。

Active Hands 活跃之手

拥有这项技能更容易在对方投篮、上篮或者扣篮时将他们的球从手上抢下来。
对方进攻球员投篮动作中，拥有该能力的球员将有更多几率（最高 100%）将球抢断成功。

PICK DODGER 难以阻挡 评价 C

不容易受到掩护战术阻挡，能够反制铜墙铁壁技巧，如果遇上一般球员的掩护，掩护会失效。

Eraser 火锅高手 评价 B

拥有该能力的球员更容易保护篮板球区域和封盖对方的投篮。
盖帽成功后会增强队友体力，同时被盖者将在 15 秒时间内减少 5 个属性点的投篮能力。

Chase Down Artist 追身火锅大师 评价 C

拥有这项能力的球员善于追赶快攻球员，跟在其身后给他们一技追身大帽。
在对方快攻时，该能力便会发动，届时，角色的敏捷、弹跳和封盖能力都会提升，成功几率增加 100%。
这个技能在由攻转守的任何时间段都可以发动。
封盖必须在对手身后进行。

Bruiser 好斗者 评价 A

拥有这项能力的球员在身体对抗中更容易剥夺对方的能量。
在挤位，卡位，争球、无球抢位等身体接触动作中，拥有这项能力的球员将更占据优势（容易消耗对方体力）。
在以上动作中，拥有该能力的球员能将对方体力值消耗到像奔跑时一半（50%）那么多。

Scrapper 卡位高手 评价 C

拥有这项能力的球员擅长去争夺失球，争抢篮板。
在争球时，拥有该能力的球员将自动获得小幅的敏捷值以及速度值（15 个属性点）。
在篮下卡位时将会最多提高 30% 的几率卡位成功。

TENACIOUS REBOUNDER 顽强的篮板手 评价 A

以抢篮板的积极性为主，遇上篮板的时候，他赢得卡位与拨掉对方篮板的几率最多提升 50%。

GATORADE 执行包 评价 A

可以长时间在场上不受疲劳影响，这个降低体能消耗的技能可以让球员上场时间更长。当他们疲劳时属性降低也比其他球员低很多。

ON COURT COACH 场上教练 评价 A

这个能力为玩家只要要求，队友无论做什么都一定会给你，适合那些在场上随时随地都想做个进攻发起者的玩家。

MY TEAM

NBA2K14

MY TEAM 是最近比较流行的新玩法，基本玩法就是通过“抽卡”来随机获得球员组成自己的球队，由于模式中抽到的内容完全随机，这就使得整个模式有很强的变化性，玩起来颇为带感，花费数百小时砸出一个强力队伍出来特别有成就感，对于玩家达成 82-0 成就的难度也会非常有帮助。那么究竟在较少投入的情况下要如何组建出一支强大的队伍呢？下面就为大家详细分析一下整个模式的玩法。

PACK 卡牌收集

游戏中的卡牌是核心内容，除了球员外，球队的球衣、队标、教练、战术都需要抽出卡片来获得，除了这些以外还会有球员合同和招牌技能的卡片。而卡片也分金银铜三个品种，在 PACK 选项中玩家可以选择购买相应的卡包。球员中金卡球员一般都是联盟中的顶级球星，比如勒布朗詹姆斯，克里斯保罗，凯文杜兰特这种。而银卡综合能力在 80 左右，也有着不错的能力。铜牌球员综合能力较低，但是不代表铜牌球员就是绝对的劣势，他们可能拥有绝对的优势与劣势，比如某球员的防守奇烂，但是他的三分球特别准，这类球员其实也是十分好用的，关于强力的铜牌球员，在后文会有详细的介绍。球员品级的不同，其可装备的招牌技能数量也会不同，铜牌球员只能装备一个招牌技能。

游戏中存在金银铜三种卡包可以购买，买不同的卡包可以获得相应种类的卡片，不过 2K 比较狠，玩家即便购买金包也不一定会获得金卡，比如笔者之前狠下心花了大把钱购买了金包，获得的却是奥多姆，慈世平和钱德勒……总的来说就是 2K 刻意降低了好卡的出现几率，让玩家不断的砸钱进去。

铜牌妖人推荐

游戏初期由于玩家资金有限，可以从铜牌球员队伍开始组建，游戏中不乏一些强力的铜牌球员，他们其中不少其实拥有很强的能力，只是优点与缺点都较为明显，玩家需要尽可能发挥他们的优势，弥补劣势。下面罗列出的这些球员都是个人比较推荐的妖人，掌握他们的特色后发挥不会亚于金卡球员。

PG 控球后卫

1. Tyshawn Taylor

球员特点：体力旺盛，强力的跳投能力，跳投动作好掌握。

2. Patty Mills

球员特点：投篮能力强，较为强力的防守能力，不过身材过于矮小是个缺点。

3. Norris Cole

球员特点：较强的体力和速度，防守能力出色，射篮能力一般。

4. Jimmer Fredette

球员特点：底线投篮威胁强，突破投篮都比较擅长。但要适应他奇怪的出手姿势和出手时间。

5. Steve Blake

防守能力非常强，持球和传球能力都十分出色，并且投篮非常稳定。缺点为雇佣他的成本不低，球员特点：出手动作也比较奇怪。

6.J.Pargo

球员特点：出手速度极快，命中率也不低，扣篮能力强，防守是软肋。

SF 小前锋

1. Harrison Barnes

球员特点：突投能力都强，还有暴扣的能力，在投篮时由于动作易于掌握，可以增强命中率。此外他也比较便宜，很容易获得。

2. Alonzo Gee

球员特点：有很强的体力以及扣篮能力，重点是还有三分球能力，这使得面对内线防守队伍时游刃有余。此外他的防守能力也不错。

3. Steve Novak

球员特点：超强的射手，基本空位必进，颜投也是颇有把握。这个球员放到铜牌里显然是委屈了。其最大的弱点是防守软肋。

4. Wesley Johnson

球员特点：拥有非常好的体力，三分球和两分球投篮均很优秀，出手时机也易于掌握。

5. Mike Miller

同样是容易被忽略的超级射手，其弱点也与 Steve Novak 一样是防守较为薄弱。

SG 得分后卫

1. Josh Selby

球员特点：速度快，体力旺盛，投篮能力也比较稳定。缺点在于比较矮小。

2. Raja Bell

球员特点：防守能力非常强，有很强的三分球投射能力。

3. Anthony Morrow

球员特点：很好的投手，身高也比较占优势，其他方面略微平庸。

4. Austin Rivers

球员特点：较强的体力以及持球能力。

5. Tony Allen

球员特点：目前铜牌球员中最好的防守者。同时有很强的体力，可惜投篮略差。

PF 大前锋

1. Byron Mullens

强力的投篮能力，拥有绝对的篮板统治力。缺点是速度较慢，无法跟上玩家快攻脚步。

2. Rashard Lewis

纯粹的射手球员，射程很远，突破也还不错，是原本从一线球员中退下来的。缺点为缺少篮板球和盖帽的能力。

3. Jon Leuer

大前锋中的又一个好投手，在外线进攻时有一定优势。篮板球和突破较为一般，速度也不快。

4. Chris Wilcox

很强壮的球员，有强力的篮板能力。速度很慢是硬伤。

5. Reggie Evans

铜牌球员中抢篮板最厉害的，篮下交给他就对了。在对低位防守时也有上佳的表现。缺点为缺少进攻能力，价格也比较贵。

6.Jeremy Evans

抢篮板非常积极，拥有 posterizes 隔人扣篮的能力。缺点在于进攻能力较为软肋，速度很慢。

7.Austin Daye

可以胜任 2-5 号所有位置，拥有很强的跳投能力以及体力。拥有除了防守以外较为全面的能力。

C 中锋

pryzbilla

超强的篮板能力还有内线进攻力，低位持球后攻击造杀伤是不错的选择，速度和罚球是他最大的缺点。

Enes Kanter

作为内线最为敦实的防守者，其体形和身高都比较有优势，不过在篮板方面略差。

Biedrins

打板投篮能力不错，原地起跳暴扣的数值还行，可惜罚球基本上就别指望了。

Drummond

中锋中拥有极强的体力。无论进攻防守都是可信赖的内线球员。篮板能力较为平庸。

球队组建方法

球员方面由于不用像 ONE 版本一样使用铜牌球员完成比赛，所以还是队伍尽量以全部强力为主。游戏中投射三分球是最重要的环节之一，有了好的投手可以限制对手的防守，同时打开场上的局面。游戏中不少射手能力非常值得推荐。其中历史球队的金卡中 Mark Price 是非常厉害的射手，此外还推荐金州勇士队的变态射手库里，他当面投三分的能力是所有球员中最变态的。蓝宝石的安东尼莫宁、nick anderson。历史球队银卡中的 Jeff Hornacek 拥有极快的出手速度和命中率，其出手弧线非常高，是极力推荐的三分球射手。其他的还有湖人队的 Gail Goodrich，尼克斯的 Steve Novak，雷霆的 Thabo Sefalosha，掘金的 Mahmoud，勇士队的 Chris Mullin。

达成 82 胜

玩家要达成 82 胜的变态数据就要求玩家必须完成整个赛季的所有比赛，玩家过程中哪怕输一场比赛都算作废，经过计算，玩家需要完成 82 场比赛，一场比赛 4 节，1 节 6 分钟来算大概需要 33 个小时左右……这还不算暂停以及读盘的时间，做好长期战斗的准备吧。

具体的打法方面，由于这个模式下不能修改时间、难度和数值，玩家必须发挥真正的技术，这其实是个颇为考验耐心和水平的过程。很多玩家感觉到游戏中不少比赛难度都颇高，其实是因为场上的节奏感没有把握好，气势偏向了对手，导致很难再打开局面。所以在开场把握好是整场胜利的关键。除了上面提到的可以尽量选择好的铜牌球员和射手来壮大实力外，在战术安排上也是非常重要的环节。玩家可以设置出很多合理流畅的进攻战术，比如前文 LBJ 模式中提到的战术方法，这些对于 AI 来说是无解的。

MY TEAM 模式中，每个队的赛季完成后都会获得该队伍的专属蓝宝石球员，目前已知在完成骑士队的赛季后可以获得一张蓝宝石版的 Kyrie Irving。

秘籍实用指南 NBA2K14

线上王朝模式交易 BUG

游戏中的交易 BUG 可以使玩家获得非常强大的队伍，由于这会影响整个游戏的乐趣，所以建议谨慎使用。截稿目前游戏的这个 BUG 并未被修正，但不排除日后更新补丁将其消除的可能。

玩家进入赛季后的自由球员交易时，我们可以找到我们想要的球员，这里面不乏一些超级明星球员，比如Chris Paul, Dwight Howard 等，玩家如果此时给他们一个最廉价的合同，理应是不合理的，但是因为游戏 BUG，他们会欣然接受。CP3 签 4 年，霍华德签 1 年。如此一来玩家就能以这个 BUG 用最低的成本签约所有球员到自己的队伍中。如此一来组建一支超级队伍就没有任何难度可言，游戏乐趣也随之大减。

移动设备拿 VC 的方法

玩家可以通过利用移动设备下载 APP 链接游戏的方法来每天获取 VC。方法很简单，不过首先国内的 iOS 用户需要一个美服的账号，游戏的应用只能在美服找到。搜索 2K 后将该 APP 下载后输入玩家的账号密码，这样即可完成绑定，玩家的数值会显示在移动设备上，玩家可以进行查看，非常方便。其中最为实用的则是通过选择 VC Draft 抽奖来获得 VC 点数，最多可以获得 2000 点 VC，抽奖可以每 24 小时进行一次，也就是说玩家通过这个 APP 一天可以免费获得 1500 点到 2000 点的 VC，可以说是非常有效帮助玩家的方法。

全成就攻略详解 NBA2K14

获得路线

成就难度	8/10
在线成就数	12 个（295G）
全成就时间	80 小时以上
有无易错过成就	无
有无 BUG 成就	已全部修正

不算次世代版，本作的难度是历代 NBA 2K 系列中最高的，这个系列难度正在逐渐上升，在上一期的 X360 专辑中曾刊登过本作的成就攻略，不过经过后期的研究，笔者对其中一些成就的取得方法进行了改良，可以帮助玩家更加快速有效的取得全成就。

游戏大体分为 5 大模式，游戏的成就基本就建立在这 5 个模式上，由难度从低到高的原则建议从普通比赛数据→王朝模式→生涯模式→ MY TEAM 模式→詹姆斯模式；这样的顺序来逐步完成游戏的成就之旅。

所有数据相关成就玩家都可以在菜单中的选项 Options > 游戏设定 Games settings > 比赛选项 Gameplay 将难度改为 Rookie 菜鸟，更改时间为 12 分钟。之后在数值 sliders 中将所需要的数值调到最高或者最低，比如玩家需要抢断，就将抢断数值调成 99，这不会影响成就的获得。CPU 的数据同样可以更改。很多数据类的成就可以在一场比赛中全部解掉，省去大量时间。比如投进 15 个三分球后就完成了三双的其中一项数据，完成一人的三双就离双人两双不远了。一场比赛拿 200G 不成问题。注意一点，游戏中如果要拿到成就一定要设置时间在 6 分钟以上，不然部分成就是拿不到的。

成就解法

Hey Mr. DJ 10点

成就说明：制作一个 2K Beats 名单

取得方法：历代最为简单的成就，属于白送，玩家只要选择 Main Menu 菜单 > Features 特点 > 2K Beats。然后任意更改一首歌曲是否播放即可。

Smothering 20点

成就说明：在非模拟比赛中，将对手的命中率 FG% 控制在 40% 以下。

取得方法：正常比赛如果防守专注就不难完成，利用上面提到的防守方法应该不会有什么问题。当然最简单的方法还是利用更改数值的方法，将对方的命中率降低即可轻松获得。

Block Party 20点

成就说明：在非模拟比赛中，使用任何队伍盖 10 个以上的封盖。

取得方法：盖帽成就略微麻烦，因为更改数值对盖帽的影响不大，方法推荐故意控制后卫防守时放对方球员进内线，由于本作封盖比较强力，玩家的内线多半会帮助玩家完成全队 10 个盖帽的要求。

Dawn of an Era 15点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式的选秀大会中进入乐透区。

取得方法：盖乐透区就是前 14 顺位，要完成这一要求其实不难。在选秀赛中的表现是最重要的，玩家初始时尽量将身高最大化，然后比赛中由于数值有限，尽量以传球为主，避免失误。这样可以快速提升评价。全场多助攻，拿到 A+ 也不是难事。而之后与球探的选择也很重要，尽量选择默认的选项来给予他们正面的回答，这样有助于玩家拿到好的选秀顺位。

Serving Notice 15点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中获得 250,000 球迷

I'm Here to Stay 25点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中获得 1,000,000 球迷

Man of the People 40点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中获得 2,000,000 球迷

取得方法：与球迷增长有最直接关系的就是玩家的表现，而赛后的记者会以及参加一些社区慈善活动也能提升球迷的数量，2000000 球迷还是需要花一些时间来完成的，不过在进入名人堂之前是肯定能解开的。

Everyone is Special 15点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中购买并装备一个技能 (Signature Skil)。

取得方法：白送的成就，玩家可以在生涯模式的能力提升界面中找到购买技能的选项。

Some more Special than Others 30点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中购买并装备 5 个技能 (Signature Skil)。

Now Playing 15点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中购买一个赛前庆祝仪式动作。

取得方法：在赛前庆祝动作购买的菜单中，玩家选择最便宜的解锁即可。

Both Feet on the Ground 30点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中与 Nike® 或者 Jordan 签约一份合同

取得方法：和玩家表现直接挂钩的成就，在赛季中如果玩家表现足够出色便可以获得这份与 Nike® 或者 Jordan 签约的大合同。

Come Fly with Me 15点

成就说明：在 MyCAREER 生涯模式中购买乔丹 Michael Jordan 扣篮包

取得方法：在生涯模式中主菜单选择球员升级，其中动作中按 RT 翻阅在扣篮包中找到乔丹的，这个需要 5000VC，可别买错了。

NBA Cares 15点

成就说明：在生涯模式中完成一个全球公益活动捐助。

取得方法：在社交媒体 social media 的菜单中，按 X 选择增加玩家的受欢迎程度，在选项中玩家可以在 NBA 关怀行动并购买，只要 500VC。

MyPLAYER of the Game 20点

成就说明：在生涯模式中一场比赛中拿到 Player of the Game

取得方法：Player of the Game 其实就是场上最佳球员，最直接挂钩的就是玩家的得分数据，只要赢得比赛并拿到全队最高分，Player of the Game 就是你的了。

My Every Day Player 20点

成就说明：在生涯模式中成为一名首发球员

取得方法：是否能成为首发与玩家表现有关，如果玩家能完成大部分教练给予的任务使他高兴，同时又能通过拿到高分高数据带领球队不断上升，这样很快就能拿到首发的位置。此外玩家也可以找经理谈判来提高自己在场上的表现时间，而球队位置分配也是比较重要的，比如玩家选择 PG 位置，那么如果在勇士队就很难挤掉两个后卫的位置，这种情况下玩家可能会被分配到其他位置，如果一直让你打第六人则建议选择交易。

My All-Star 25点

成就说明：在生涯模式中成为全明星球员

取得方法：同样是考验玩家表现的成就，建议玩家尽量减少模拟比赛的时间，全部手控来争取拿到高数据的表现。如果玩家能拿到赛季得分王，那入选全明星便没什么难度。玩家可能在投票时不占有优势，无法进入全明星首发，不过只要表现够优异便可进入替补名单，一样能拿到这个成就。

Immortality 30点

成就说明：在生涯模式中达成名人堂要求

取得方法：历代最耗时的成就之一，前文中有获得这个成就的详述。其实最简单的办法还是花钱去买 VC，有效快捷，花钱省时间，不过也比较破坏乐趣。

Runneth Over 30点

成就说明：在生涯模式中持有 20,000 VC

取得方法：注意是要持有，累计获得是不算的，玩家积攒够以后再统一消费。

Buzzer Beater 20点

成就说明：在非模拟比赛中投进致胜的压哨球

取得方法：保险起见先修改数值，把三分球改满就行了。比赛中故意把比分变成落后两分以内或者平手，最后 24 秒内存个档，然后压哨最后一秒出手即可，如果失败了就读档重来。别忘了一定要 6 分钟的比赛。

Trip-Dub 20点

成就说明：在非模拟比赛中任意球员拿到 3 双的成绩

取得方法：很简单，三双中最容易的是得分和助攻，如果修改数值的话抢断 10 个也不是问题，建议和其他几个数据成就一起解了。

Dub-Dub 20点

成就说明：在非模拟比赛中任意球队两名球员拿到 2 双的成绩

取得方法：不用说了，两人只要拿到得分和助攻上双即可，可以互相助攻。

Five by Five 20点

成就说明：在非模拟比赛中，一名球员 5 项不同的数据各拿到 5 个以上

取得方法：5 项数据有点麻烦，分别是得分、助攻、篮板、封盖和抢断。其中得分、助攻、抢断可以通过修改数值来完成，没有什么难度。篮板的话如果是不擅长抢篮板的玩家建议将对手的防守进攻篮板数值全部弄到最低，自己队伍的调最大，这样看到队友进入内线后随便投篮即可，队友抢到的机会很高。至于篮板则是之前的方法故意放后卫进去找帽即可。注意这个成就应该先从盖帽和篮板做起，优先让拿到足够篮板盖帽数据的球员完成其他项目。

It's Raining 20点

成就说明：在非模拟比赛中，任意球队投中 15 个以上的三分球

取得方法：这个改三分球数据即可，没任何难度。

Men of Steal 20点

成就说明：在非模拟比赛中，任意球队获得 10 个以上的抢断

Swat and Swipe 20点

成就说明：在非模拟比赛中，任意球队获得 5 个盖帽和 5 个抢断的数据。

Giveth and Taketh Away 20点

成就说明：在非模拟比赛中，任意球队获得 10 个篮板以及 10 个助攻。

Hold the Fat Lady 20点

成就说明：在非模拟比赛中，开始第四节比赛前落后 10 分以上的情况下，最后赢得比赛。

Wire to Wire 20点

成就说明：在非模拟比赛中，让你的对手从头到尾没领先过。

The Closer 20点

成就说明：在非模拟比赛中，最后两分钟让对手一分未得。

The Here and Now 15点

成就说明：开始一个“Today”今日王朝。

取得方法：玩家选择 Association 王朝模式后，会有选项问你是否选择以今日数据为主的赛季，选择今日数据后即可获得这个成就。

Puppet Master 10点

成就说明：在王朝模式中，更改完全模拟操控战术。

取得方法：在王朝模式中，选择完队伍开始后，在执教 Coaching > 战术面板 Gameplan > 完全模拟操控 Total Sim Control，随便更改一项即可解锁这个成就。

Not Your Father's Association 10点

成就说明：加入一个线上王朝

取得方法：一样白送的成就，联网状态下选择菜单 Main Menu > 游戏模式 Game Modes > 线上王朝模式 The Association: Online > 加入任意王朝即可。

Another Day, Another Win 20点

成就说明：赢5个今日NBA（NBA Today）比赛

Don't Hate the Player 30点

成就说明：在线上王朝模式中获得冠军

取得方法：自己设立一个私人线上王朝，然后将赛季调最短，玩家尽量选择强队，建议热火。这样线上王朝开始后会实时模拟，在一段时间后进入，如果拿到冠军成就就解了，如果没拿到也没关系，重新建立联盟即可。

Streaking 25点

成就说明： 在线上王朝模式中，非模拟的情况下，连续获得5场胜利

取得方法： 比赛选择最短即可，由于比赛中一样可以更改数据，没有任何难度。随便更改一项即可解锁这个成就。

Ticker Tape 30点

成就说明： 在线上王朝模式中，获得NBA总冠军（手动完成所有季后赛）。

取得方法： 赛前先选季后赛只打一轮，这样可以大幅缩短时间。先选个联盟前三的队伍模拟到季后赛后，比赛两分钟一节即可，玩家只需手动打几场季后赛直到拿到冠军，过程吃力别忘了修改数据作弊。

All The Sprite® Moves 15点

成就说明： 赢得Sprite扣篮大赛奖杯。

取得方法： 首先扣篮大赛隐藏在生涯模式和王朝模式，要想生涯模式入选，玩家在比赛中就要多扣篮，这样在全明星赛的时候才有可能被选到，当然，能选到能赢也不简单，所以建议还是打王朝模式，选猛龙队，Terrence Ross会参加。其他球员入选几率大的有爵士队的Jeremy Evan，老鹰队的Jared Cunningham，洛杉矶快船的Blake Griffin。

Maestro 15点

成就说明： 在2K Shoe Creator中创造一双鞋

取得方法： 白给的成就，选择菜单Main Menu > 功能Features > 2K Shoes进行编辑一双鞋即可。

Greatness Achieved 20点

成就说明： 完成勒布朗詹姆斯迈向伟大之路模式

取得方法： 单纯解这个成就的话只选左边的热火连续夺冠路线即可，对于普通玩家可能会觉得特别吃力，利用前文提到的战术很快就能拿下这个模式。

99 Stars, 1 LeBron 35点

成就说明： 在勒布朗詹姆斯迈向伟大之路模式中获得99颗星

取得方法： 游戏最难的成就之一，参考上面提到的方法可以减少一些挫折感，但其消耗的时间与技术要求无疑是非常高的，建议反复尝试。

From the Ground Up 20点

成就说明： MyTEAM模式中购买15个内容包

取得方法： 最便宜的需要2250 coins，买15个就需要33750 coins。玩家可以选择自己打或者购买，如果有钱游戏中50K的coins要10美元。

82-0 20点

成就说明： MyTEAM模式中完成82–0的目标。

取得方法： 游戏中难度最高的成就之一，82比0的目标就是一场不能输，其实这个成就想赢对老玩家难度不高，只要阵容够强，按照上面提到的方法打，赢得比赛不是难事。只是82场比赛全部要手动完成太消耗时间，一场比赛6分钟，4节比赛算下来是24分钟一场，82场就是1968分钟，也就是33个小时，这还不算中场、比赛暂停、罚球等消耗的时间，所以做好长期战斗的准备吧。

On the Road Again 15点

成就说明： 使用MyPLAYER角色打一场线上街头赛。

It's Got to be the Crews 10点

成就说明： 组成一个团队赢一场比赛

取得方法： 首先玩家需要组成一个Crews团队，之后在3v3的比赛中赢1盘即可。

This One Counts 15点

成就说明： 赢得一场网战比赛

Back to Back to Back 15点

成就说明： 连续获得三场网战胜利赛

You're Officially Hot 20点

成就说明： 连续获得5场网战比赛胜利

Lincoln 15点

成就说明： 总共赢得5场网战比赛胜利

Hamilton 20点

成就说明： 总共赢得10场网战比赛胜利

The Sum of Its Parts 15点

成就说明： 玩一场线上团队比赛

取得方法： 玩家只要选择快速加入团队比赛即可，由于团队赛中玩家数量较多，可能导致玩家网络不畅，不过不要紧，只要完成比赛即可拿到这个成就。

文 纱迦 美编 NINA

	COD 幽灵	Activision	主视角射击
X360	Call of Duty:Ghosts		美版
	2013年11月15日	本地1～2人，局域网1～12人，在线1～12人	59.99美元
	无对应周边		

CALL OF DUTY GHOSTS

《COD 幽灵》秉承了系列 DLC 由微软阵营限时独占的传统，如今游戏已推出第一个 DLC，追加了 4 张多人联机地图和 1 张灭绝地图，耐玩度不低。本次攻略除了老生重谈的本篇内容介绍之外，还会有对第一个 DLC 的详细介绍。顺带一提的是 X360 版和 Xbox One 版的数据是共通的（除了战役模式之外），SEASON PASS 也是共通的。当然由于目前 Xbox One 还没有开日服和港服，如果你是用日服和港服购买的，那就不要作梦了……

战役篇

和《COD 黑暗行动Ⅱ》相比，这回战役部分的重复游戏性下降了不少，没有挑战，没有剧情分歧，这使得单机部分的成就难度大幅下降。按照系列的传统，打通老兵难度是成就的重点，本作老兵难度十分简单，玩家完全可以一上来就选择老兵难度，同时在过关过程中注意收集和特殊条件成就，一遍老兵难度下来就能解除2/3的成就。由于游戏发售已有较长时间，因此本文就不再对关卡流程进行说明，仅保留成就和收集相关的内容。

系统说明

操作列表

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
十字键	选择装备
X	装弹
Y	换枪
A	跳跃/跨越
B	蹲下/伏地
LB	使用战术装备
RB	使用致命装备
LT	举枪精瞄
RT	射击
START	暂停菜单
BACK	显示分数

滑铲和探头

本作新增了两个实用动作：滑铲和探头。

滑铲动作在战役模式中十分实用，适合快速进掩体，指令为跑动中长按 B 键。滑过去之后会自动进入低姿状态。

当玩家躲在特定掩体后时，注意看准星，某个方位会出现橙色的箭头，这时举枪即可进入探头状态，大大降低被敌人击中的几率。探头早在《COD4 现代战争》的 PC 版中就出现过，但家用机版没有。

友军纵深

友军纵深系统是“《COD》系列”素来就有的设定。它的含义是 NPC 友军会冲到和玩家所在位置同样的纵深。例如在一个战点有多条通道时，如果玩家能冲到相当于战点最深处的位置，哪怕是一条没有敌人的死路，NPC 友军也会自动冲到深度平齐的位置，将路上的敌人全部干掉。这个设定在老兵难度下十分有用，本作由于关关都有 NPC 配合，活用这一系统会令游戏难度大幅下降。

注意在复杂战场上，友军纵深系统不适用，例如被敌人从四面八方包围的情况。

收集要素

历代都有的收集要素，在本作中依然保留，不过需要收集的数量大幅下降，只有 18 个。游戏一共 18 关，每关都有一个文件，文件表现为一台笔记本电脑。靠近后按照提示按住 X 键不放即可取得。电脑拿过之后就算收集成功，不管是死掉还是退出都不必重拿。

自 5 代之后，本系列的收集要素不再对应任何成就。本作略有进步，每一台电脑都对应一段特殊剧情，可以在标题画面下的选项中查看，看过之后能帮助玩家更好地理解游戏的剧情。

军犬控制

实际游戏中玩家控制军犬的环节只有一关。控制军犬时和玩潜入游戏差不多，靠近敌人后发动攻击为一击必杀。不过控制军犬的环节是固定的，基本可以视为是剧情环节。除此之外，军犬在不少关中会作为辅助手段出现，被它攻击的敌人会立刻陷入战斗不能状态直至被咬死，而且军犬不存在被打死的可能。

全收集&全成就流程攻略

Ghost Stories

・经过开场剧情后，来到华丽的《地心引力》太空关，当玩家夺过枪干掉第一个敌人时，获得成就 Spatial Awareness。

・从太空部分重新回到地面上后，不要跟随 Hesh 前进，而是向右一直走，翻过一辆汽车后，在里面的房子里能找到 1 台电脑。

Brave New World

・钻出洞之后的大桥场景算是第一个难点，这里要慢慢清敌人，让友军先走。打下这里之后赶紧拿场景中的激光引导火箭筒，之后马上有一架直升机飞过来，将其击破之后有检查点。之后再等一会儿会有武装直升机出现，把它打下来就可以解除成就 Liberty Wall。两架直升机出现前都有检查点，如果失手就直接重来好了，难度不大。

・之后是 IW 版《COD》必有的游街环节。下车后跟随主角的父亲上楼后，第 2 个电脑就在桌子上，十分显眼。

No Man's Land

・本关是惟一一个可以控制军犬的战役关卡。控制军犬的环节比较简单，按提示走就行，被发现就得重来。注意本关内控制莱利干掉 10 个敌人有一个成就。一开始的两次控制狗狗的环节中至少可以杀 3 人。

・看到巨大的残骸和起重机时，在一间有很多敌人的房子里，出口附近的桌子上有第 3 个电脑。进这个房子前，左边有 3 个绿色的移动厕所，比较好认。

・控制狗狗的环节其实就是玩潜入游戏，只要狗保持在草中低速移动就不会引起注意。下手的敌人要挑选背向且落单的，当瞄准框变深红时就可以按提示发动一击必杀，而且不会惊动敌人。算上之前搞定的 3 个敌人，再咬死 7 个就可以解除成就 Blimey O'Riley。。

Struck Down

・本关会利用到遥控狙击，十分先进，遥控狙击的操作和平时倒是没什么区别。注意本关一共有四处遥控狙击的环节，其中救出队员前有两次，救出队员后有两次。如果在每个环节都能做到弹无虚发，就可以解除成就 Waste not。由于此状态的时间很长，慢慢瞄准了打是没难度的，就算失手了立刻选择回到上一个检查点也是可以的。

・在我方队员从两处门同时攻入的房间中，清光敌人后左转就能在柜子里找到第 4 个电脑。

Homecoming

・本关开始后会攻入一座房子，先不要上楼梯，左转就能在桌上发现第 5 个电脑。

・上楼之后首先是用无限子弹且不会过热的重机枪迎击。之后受到敌方战机的扫射，同时敌人如潮水般涌来，这时游戏会提示按↑使用无人机。无人机的攻击时间有限，但可以发动多次，如果能累计打掉 50 个敌人，即可解除成就 Go Ugly Early。就算在这个环节失手，在接下来的壕沟攻坚战中还有数次机会，一般来说是没有问题的。

Legends Never Die

・水战时只要按 B 蹲下，就可以潜入水中，虽然一样会受到攻击，但被敌人发现的几率会降低。注意水中闭气太久一样会掉血乃至死亡。总的来说水战部分没什么难度。不过如果在水下用刀干掉 6 个敌人，可以解除成就 It Came from Below!。第一次下水时必定能干掉 1 人，第二次下水可以杀 2 人，第三次下水可以杀 4 人，如果人数不够就回检查点来重试。由于老兵难度下前冲刀人的风险太高，这个成就推荐日后调低难度再来补。

・经过水下杀人的教学环节后，会走过一座马上要垮的桥。过桥后有两个敌人，将其消灭后在这里能找到第 6 个电脑。

Federation Day

・本关开始后划开玻璃进入大楼后，向左转，进门，第 7 台电脑在桌上。注意这台电脑是背对玩家的，要靠近才能看到。

・在第二段滑绳下降的途中（对面楼上有巨大的 TIRAN 标志），笔直往下降，马上就会看到某层楼里有个睡着的敌人，干掉他即可解除成就 Sleeping Beauty。注意如果你游戏亮度调得不够高的话，有可能看不见这位“睡美人”。

・在从绳子上往下逃的环节中先清露头的追兵，很快会有一个复印机从上面砸下来，只要让它准确地砸在你脸上，即可解除成就 Carbon Faceprint。

Birds of Prey

・一开始的直升机战斗中有个成就 Burn Baby Burn：破坏 80 个油罐。油罐没有提示，数量很多，尽情破坏吧。不过老兵难度下敌人比较厉害，一旦被干掉就要重新破坏，因此可以放到以后来补。本关有两处控制直升机的地方，第二次控制直升机时油罐较少，而且是本关的最后阶段。因此如果只为这个成就的话，第一次控制时如果没打够就直接重来吧！

・最后进入房间逮捕 Rorke 时，第 8 台电脑就在他背后的桌上，动作要快，不然这一关很快就要结束了。

The Hunted

・本关是潜入关，只要方法得当，全程都不会被敌人发现，同时还可以解除成就 Jungle Ghosts。要想不被发现其实不难，玩家手上的消音手枪打敌人上半身可以直接秒掉，就算一枪不死赶紧补中也不会惊动敌人。用这个办法对付落单的敌人，然后再熟悉一下路就不是问题。一旦被发现还可以选择回检查点来规避失败。注意直到最后跳成就前都不能被敌人发现，否则就会破功。最后的直升机那里需要提前趴下不动才能避免被发现，如果被发现就赶紧重来。

・在和队友会合的地方，先不要往前走，回头看左边的瀑布，第 9 台笔记本电脑在瀑布旁的地上。

Clockwork

・停电之后开着夜视仪，一直向前直走，第 10 台电脑就在前方的桌上，跳上去拿吧。

・最后的冰地追逐战有些难度，玩家拿的是榴弹炮，虽然子弹无限，但发射速度慢，这里有一个成就 Deep Freeze 要求用榴弹炮破坏冰面并让 8 辆敌载具掉进去。记住瞄准时算点儿提前量，这样就算不能一炮秒掉载具也可以打出冰洞来。

Atlas Falls

・本关可以拿到金杯 Piece of cake。该成就要求必须在老兵难度下取得。在本关途中需要突击一个房间，但还没来得及动手，门会被敌人打烂。如果能无伤干掉这个房间里的敌人，就可以解除这个成就。对策比较简单：扔闪光弹、清敌人、再扔、再清，反复即可。要是挨枪了就从检查点重来，没有难度。

・当进入里面只有一个工作人员的房间后，队友会过去对他一通暴打，第 11 台电脑在右边房间的储物箱上。

・在本关最后，玩家要搬开控制台前的尸体操纵仪器。这里玩家需要让指示条保持在中间区域，如果能一次性成功，即可解除成就 Grindin'。过程中稍微偏一点儿是没问题的，只要最后阶段成功即可。但如果失败就必须整关重来。

Into The Deep

・本关的成就 David & Goliath 只有一次机会。在关尾处玩家要用水下导弹炸毁潜艇，你需要手动控制导弹命中红色区域，如果失手的话重来是不算的，因为成就要求第一次就成功。

・炸掉潜艇之后，边躲开落下来的残骸边前进，在遭遇敌人的阻击时注意观察右侧，第 12 台电脑在其中一块岩石上。

End of the Line

・本关开始后是一段潜入，在这个过程中如果能在不被发现的情况下干掉 5 个敌人，就可以解除成就 Cog in the machine。这个过程一共是 5 次机会共 6 个敌人，每次确保至少干掉一人即可。用默认的枪直接上是不会被发现的，反倒是杀得慢会被同伴抢人头。

・潜入环节结束后，会来到一个有导弹的大厅，这时系统会提示玩家按↑来使用摄像头。就在这个区域，下楼后往回看，就能看到第 13 台电脑。

Sin City

·在有狮身人面像的大厅里有一场数一数二的恶仗。把这个大厅的敌人清完之后，这里有 20 台老虎机，把屏幕全部打碎。之后队友会扛起卷闸门，进门后左转有第 14 台电脑。再往前有楼梯，先别急着下去，注意看对面还有一排老虎机。如果之前打碎了 20 台，那么这时只要再打碎一台就可以解除成就 Jack-pot。

All or Nothing

·本关开始后戴上面具，直接往后走，左边有一扇写着 NO ENTRY 的舱门，第 15 台电脑在旁边的床上，需要走近才能看见。

·完成一开始甲板上的战斗后，接下来要防止敌人登舰，敌人会抛缆绳上来，只要看到缆绳上有敌人时，走过去按近战攻击键把缆绳砍断，就有一个成就：End of your rope。

Severed Ties

·一开始是超爽的坦克关，当提示使用遥控导弹时，击毁三架直升机（一共 4 架）即可解除成就 Fly-by-wire，假如导弹擦机而过，可以按键引爆，同样能波及飞机。注意打慢的话也会被友军抢功。

·坦克环节结束后换操作人，发射导弹后出现倒计时，下楼梯开门，右转进入第一间房，里面有第 16 台电脑。

Loki

·第一场战斗结束后，靠近空间站时会发生爆炸。之后先跟随队员穿过面前的圆形管道，前面会出现敌人，同时左边有一块橙色的太阳能电池板，笔记本在碎片上部的空中漂浮着。

如果玩家去晚了的话，电脑有可能飘到其他位置。

·本关最后操控卫星武器时，摧毁所有的敌地面单位且友军无伤就能解除成就 They look like ants，这是战役部分最难的成就。在本关最后操控卫星武器时，敌方单位无论空中还是地上都统一用橙色标示，成就只要求地面目标，另外重要目标用方框着重注明。这个环节分为 3 个阶段，每破坏完全部重要目标或是经过一定时间就会自动进入下一阶段。第一阶段开始时有一个检查点，第三阶段完成瞬间有一个检查点。第一阶段比较简单，乱轰即可。第二阶段开始出现蓝色的我方友军。第三阶段最为麻烦，建议上方放三炮，然后迅速秒完下方的目标，如果发现有遗漏就赶紧重开。晚了的话就得整关重来了。一般来说漏掉敌方目标的几率不高，因为轰完重要目标后玩家还有一定时间可以追加打击，真正麻烦的是不误伤友军。卫星炮的攻击范围要比标出来的范围大，如果玩家不慎命中友军会听到提醒你注意目标的语音，这时就需要重新来过。玩家可以在开始操作卫星武器时按 START 键选择 SAVE AND QUIT，之后退出游戏在系统菜单中将该存档备分一下。这样一旦在完成第三阶段时没成功就复制回档。

The Ghost Killer

·本关开始后别出门，直接往右后方走马上就能看到最后一个电脑，解除成就 Audiophile。

·干掉直升机后，会有敌人试图从火车左端利用绳子爬上来，把绳子上的敌人打死就可以解除成就 Tickets please。

联机篇

《COD 幽灵》的多人模式和过去有一个本质不同，那就是引入了战队的概念。在过去的系列作品中，玩家扮演的角色只有一个，随着势力的不同，其外型会发生变化，但等级、装备全部一样。而在本作中玩家共有10名角色可以选择，过去的转生变成了选人，等级、装备自然也完全不同，当然只要愿意，单个角色也可以转生。

模式简介

在标题画面下选择 SQUADS，即可进入战队模式。和过去的多人模式一样，该模式也可以在离线状态下进行，但离线和在线的数据是分开的。进入战队模式后，有以下 4 种玩法：

SQUAD ASSAULT

和好友一起组成战队，挑战敌对玩家的 AI 战队。我方最多有 6 名玩家。

SQUAD VS SQUAD

玩家率领自己的战队来挑战敌对玩家的战队。这种玩法只支持 1 对 1，战队中的其他成员由 AI 控制。

SAFEGUARD

生存模式，分为 20 波、40 波和无限 3 种玩法。生存模式的玩法和《COD 现代战争 3》相比有很大进化。

WAR GAME

和 SQUAD ASSAULT 一样，支持最大 6 名玩家对抗 AI，但这种玩法下的 AI 对手不再是敌对玩家的战队。另外模式和地图不能自由选择。

在需要 AI 参战的情况下，玩家可以自由设定 AI 的强度，强度划分和游戏的难度一致，最高为老兵。不过即使是老兵难度的 AI，在玩家面前依然是蠢笨无比。

进行战队时可以获得经验值，而战队模式下战队成员的数据是和多人联机模式共通的，这等于说玩家一个人玩也可以照常升级喽。不过灭绝模式的数据是独立的。

战队设置

在选择玩法的画面中，还有一项名为 SQUAD HQ，这就是进行战队设置的地方。玩家设置战队主要是为了防止受到敌对玩家的战队攻击，虽然被击败的话除了战绩外不会有其他损失，但相信愿意玩多人联机的玩家都有一颗争强好胜的心。

在 SQUAD HQ 中有以下几个选项：

CREATE A SOLDIER：创建一名战士。

LEADERBOARDS：战队成绩排行榜。

SQUAD REPORTS：向玩家汇报AI控制下战队的成绩。

EDIT SQUAD NAME：编辑战队的名称。

EDIT HQ GAME MODE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的游戏模式。

EDIT HQ BASE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的战场。

SET SQUAD ORDER：设定我方战队的出战人员顺序。

创建战士

在很多画面下都可以选择 CREATE A SOLDIER，即创建一名战士。这个过程和以前的战前整备类似，只是这回增加了角色的设定。每个角色的外型都不一样，其中更有女战士可以选择。当然 10 个角色不是一上来就让你选的，一开始只能选择一个角色，其他角色都需要花金币来解锁，后面几个角色更是需要上百枚金币才能解锁。所花的时间差不多也和过去的转生差不多了。

在选择角色的画面中，按 X 键可以将该角色设定为玩家默认控制的角色，按 RB 键可以为所选角色改名。选定之后就是传统的战前准备画面，玩家可以自定义该角色的装备。初始时玩家共可以设定 3 套装备，花金币可以解锁多余的 3 套。

在选择装备时按 X 键，还可以对角色的外观进行修改，包括服装、性别、头部、头盔、徽章、背景、战队名称。游戏中有着大量的自定义项目等着你去解锁，但没有写明具体解锁条件。

技能

技能（PERK）向来是“《COD》系列”多人模式最重要的系统之一，本作也不例外。本作的技能被分为 7 大类，每个技能需要消耗一定的点数来装备，玩家一共有 8 个技能点，如果卸下部分装备还可以获得额外的点数，可以根据实际情况来决定选择哪些技能。

速度/SPEED

名称	点数	效果
READY UP	1	跑动中举枪的速度加快40%
SLEIGHT OF HAND	2	装弹速度加快1倍
AGILITY	2	移动速度加快7%
Marathon	2	无限奔跑
Stalker	3	举枪移动时速度不减

控制/HANDLING

名称	点数	效果
Strong-Arm	1	投掷距离增加50%，扔手雷时引爆时间缩短，捡起敌人的爆炸物时引爆时间重置
On the Go	1	可以在奔跑中装弹，但不能再用奔跑来取消装弹动作
Reflex	2	换枪以及调出装备的速度加快1倍
Steady Aim	2	盲射时子弹的散射范围降低35%
Quickdraw	3	举枪速度加快1倍（DMR和狙击枪为加快50%）

潜行/STEALTH

名称	点数	效果
Takedown	1	打死敌人时其他敌人看不到骷髅标记
Blind Eye	2	不会被空中支援、ORACLE、自动机枪发现
Dead Silence	2	移动时不会发出声音
Incog	3	不会被热成像镜头、TRACKER SCOPER、MOTION SENSOR、RECON发现，被敌人瞄准时不会显示红名
Off the Grid	3	不会被SATCOM、JUGGERNAUL RECON、RIOT SHIELD RADAR、PING发现

警觉/AWARENESS

名称	点数	效果
Recon	1	被炸伤的敌人会显示在地图上
Scavenger	2	打死敌人后会掉落弹药补给
SitRep	2	敌人设下的装备会自动标亮
Amplify	2	敌人移动的声音变大
Wiretap	3	可以使用敌人的SATCOM

抵抗/RESISTANCE

名称	点数	效果
Resilience）	1	即使从高处落下也不会受到伤害
ICU	2	自动回复速度提高1倍
Focus	2	被敌人打中时行动不会受阻，同时降低武器的晃动幅度
Tac Resist	2	提高对异常状态的抵抗力（如闪光弹、震撼弹、EMP）
Blast Shield	2	对爆炸伤害的抗性增加65%

装备/EQUIPMENT

名称	点数	效果
Extra Tactical	1	携带的战术装备（TACTICAL EQUIPMENT）数量+1
Extra Lethal	2	携带的致命装备（LETHAL EQUIPMENT）数量+1
Fully Loaded	2	携带的武器子弹数量最大
Extra Attachment	3	携带的主副武器均可多装1个配件
Danger Close	4	爆炸伤害增加40%

精英/ELITE

名称	点数	效果
Gambler	1	重生时随机获得一种技能（可以是无效技能，如未携带战术装备时获得Extra Tactical）
Hardline	2	连杀奖励所需分数-1，同时两次助攻算作1次击杀
Ping	2	干掉敌人时会赢得一次局部雷达扫描
Overkill	3	可以携带两把主武器上阵
Deadeye	5	有一定几率让自己的子弹威力增加40%。初始发动几率为10%，每干掉一个敌人可增加10%，但最大只能提升到50%

连杀奖励

本作的连杀奖励被分为 3 个类型，玩家一次只能选择其中一个类型。连杀奖励的分数由杀人数决定，装备了 HARDLINE 之后可以让连杀奖励所需的分数 -1，而且两次助攻能算 1 分。

攻击型连杀奖励/ASSAULT

攻击型连杀奖励的分数要求玩家在不死的情况下连续杀敌，一旦被杀，积累的奖励就会中断，因此是难度最高的一个类型。但相对的，攻击型连杀奖励也相当给力，不乏能一发逆转的大杀器。在特定模式中，完成特定动作也可以得分，例如抢旗。

SATCOM

所需分数：3

系列惯用的 UAV，在本作中变成了 SATCOM。这是一种卫星通讯器，平时摆在地面，起的效果和 UAV 类似，多个叠加还有加成。放 1 个时会把所有队友遭遇到的敌人显示在地图上，放 2 个时会进行 UAV 式的全地图扫描，放 3 个时扫描的速度会加快，放 4 个时还会显示敌人的行动方向。

IMS

所需分数：5

智能地雷系统。IMS 被安放在地上之后会自动攻击靠近的敌人，最多放出 4 颗跳雷。灭绝模式玩得多的朋友应该对其性能很有了解。

GUARD DOG

所需分数：5

军犬。本作的招牌系统，和 T 组的军犬不一样的是 IW 的军犬是追随主人行动的，一次只有一只。当靠近敌人时军犬会通知主人，近距离遭遇时会主动攻击敌人，即使主人被打死也会为主报仇。军犬的体力比人还高，十分给力，在巷战中可谓极其给力。

SENTRY GUN

所需分数：7

在地面上设置一个自动机枪，攻击射程内的一切敌军。放在交通要道上十分有效，相信大家已经很熟悉了。

TRINITY ROCKET

所需分数：7

三连星火箭。使用方法类似于笔记本电脑，不过可以按 RT 键对地面进行两次轰炸，第 3 次射击或不按键时导弹本体会直接撞击地面。

BATTLE HIND

所需分数：9

武装直升机。相信各位已经很熟悉了，这里就不多说了。

VULTURE

所需分数：9

呼叫一架无人机在玩家身边进行援护，无人机的武器是机枪。

GRYPHON

所需分数：10

这是一种手动控制的无人机，可以使用无限数量的榴弹攻击，十分强劲。

MANIAC

所需分数：10

呼叫空降一具近战专用装甲。穿上之后只能使用手刀和飞刀，但移动速度大幅增加，相信能满足不少玩家的需求。

JUGGERNAUT

所需分数：11

呼叫空降一具重装机甲。穿上后防御力大增，可以使用 250 发装的重机枪，这种枪只要两发就能干掉一个敌人，十分夸张。但 JUGGERNAUT 的速度很慢，而且会标记在敌人的地图上，贸然出击就是送死。

HELO PILOT

所需分数：12

发动后玩家会驾驶一台直升机，用弹数无限的大口径重机枪轰击地面。玩家还拥有两发诱导弹，用来干扰敌人的防空攻击。

LOKI

所需分数：15

本作最强的连杀奖励。发动后玩家可以控制剧情中那个恐怖的卫星轨道炮，一共有 4 种攻击方式，分别是大威力轰击、小威力轰击、空投物资（3 个）、派遣重甲兵（1 个）。LOKI 拥有改变战场格局的恐怖威力。

支援型连杀奖励/SUPPORT

支援型连杀奖励的得分可以累计，就算玩家中途被杀，之前获得的分数也依然有效，因此可以用来一直攒憋大招。这是一个很适合新手的类型，不过相对的很多连杀奖励所需的分数比攻击型要高。

SATCOM

所需分数：4

参见攻击型的 SATCOM，惟一的区别是所需分数多了 1 点。

AMMO CRATE

所需分数：6

掉落一个武器箱，里面的武器种类和附带配件均为随机决定。有一定几率获得强力的重机枪。

BALLISTIC VESTS

所需分数：8

掉落一个防弹衣箱，里面有 3 件防弹衣，可以分享给队友。防弹衣的实际效果是生命值变为 250%，但防弹衣对掉落、刀、爆炸、爆头、穿甲弹无效。

MAAWS

所需分数：9

获得对空导弹，共有两发。

NIGHT OWL

所需分数：10

夜鸥是一种防御型的无人机，它拥有侦察敌人的能力，同时还兼顾奖杯系统的防空防爆功能。

SUPPORT SQUADMATE

所需分数：11

呼叫一名由 AI 控制的盾牌兵，武器只有手枪。

GROUND JAMMER

所需分数：12

GROUND JAMMER 事实上是一种小型 EMP，可以让敌人的电子设备无效，十分强力。SATCOM、无人机、小地图、自动机枪、C4 等等统统会被破坏掉，但对于手动控制的机械设备无效，如 GRYPHON 和 HELO PILOT。

AIR SUPERIORITY

所需分数：12

呼叫 A–10 攻击机将敌方的空中支援全部消灭掉。

HELO SCOUT

所需分数：13

发动后玩家将坐上直升机使用重狙攻击敌人，敌人的位置会自动标明，重狙不仅威力大，而且具备穿墙效果，十分夸张。

ORACLE

所需分数：14

这是一种十分强力的支援系统，效果类似过去的雷鸟，但附加了穿墙透视效果。每 10 秒钟，敌人就会在屏幕上显示 1.5 秒，持续 90 秒钟。

JUGGERNAUT RECON

所需分数：14

呼叫空降防御型重装机甲，性能与普通的 JUGGERNAUT，但偏向防御型。武器是防暴盾和麦林，附加雷达和 SCAVENGER 技能，并自带烟雾弹。

ODIN

所需分数：16

ODIN 是 LOKI 的防御型，玩家可以利用 ODIN 标记敌人并让其陷入 EMP 状态，或是对战场使用烟雾弹，同时还可以空投 3 件物资，并派遣一个 JUGGERNAUT RECON 支援我方。

特殊型连杀奖励

特殊型连杀奖励的设定类似于《COD 现代战争 3》，通过连杀来获得技能，到最后可以诞生一个拥有众多技能的逆天强者，属于独狼型玩家专用的连杀奖励类型。玩家可以设定 3 个技能，此外还可以设定追加的奖励技能。特殊型连杀奖励所需的分数由技能消耗的点数和顺序而定，具体如下：

第1个技能	技能消耗的点数+1
第2个技能	技能消耗的点数+2+第1个技能消耗的点数
第3个技能	技能消耗的点数+3+第1、2个技能消耗的点数和
奖励技能	第3个技能所需的点数+2

例如当玩家选择 INCOG、ICU 和 FOCUS 时，那么发动 INCOG 要 4 点，发动 ICU 要 7 点，FOCUS 要 10，12 点则可以发动奖励技能。

战场指令

战场指令（FIELD ORDERS）是本作的新增系统。当战场上出现第一个牺牲者时，战场指令就会以蓝色文件箱的形式出现，取得之后即可获得战场指令。战场指令简单地说就是实时挑战，当玩家完成之后可以获得空投奖励，从空投奖励中可以获得强力装备，甚至还有核弹。如果获得战场指令的人在完成之前就倒下了，那么下一个抢到蓝色文件箱的人将获得战场指令。

战场指令分为 3 种，分别是普通指令、重甲兵指令、战场限定指令。下面简单解说一下。

普通指令

类型	原文说明	完成方法
PRONE	EARN 1 KILL WHILE PRONE	以趴姿干掉一个敌人
JUMPING	EARN 1 KILL WHILE JUMPING	跳起干掉一个敌人
FOUND	EARN 2 KILLS WITH A WEAPON YOU PICKED UP	以一把捡来的武器干掉两个敌人
KILLS	EARN 3 NON-KILLSTREAK KILLS	不用连杀奖励，亲自干掉3个敌人
CROUCH	EARN 2 KILLS WHILE CROUCHED	以蹲姿干掉两个敌人
MELEE	EARN 1 KILL WITH MELEE	以近身攻击干掉一个敌人
EXPLOSIVE	EARN 1 KILL WITH A NON-KILLSTREAK EXPLOSIVE	不用连杀奖励，亲自炸死一个敌人
BEHIND	EARN 1 KILL FROM BEHIND	从背后干掉一个敌人
HEADSHOT	EARN 1 KILL WITH A HEADSHOT	以爆头干掉一个敌人
HUMILIATION	HUMILIATE YOUR OPPONENT AFTER KILLING THEM	干掉一个敌人并羞辱他
SECONDARY WEAPON	EARN 1 KILL WITH YOUR SECONDARY WEAPON	用副武器干掉一个敌人

所谓干掉并羞辱一个敌人，是指将敌人打死之后，在他死掉的地方快速蹲下站起，重复这个动作一定次数。

重甲兵指令

类型	原文说明	完成方法
MANIAC KNIFE	EARN 6 KILLS WITH MELEE ONLY	用刀杀6个敌人
MANIAC THROWING KNIFE	EARN 4 KILLS WITH THROWING KNIVES ONLY	用飞刀杀4个敌人
MANIAC BACK KILLS	EARN 3 KILLS FROM BEHIND, THROWING KNIVES OR MELEE	用刀或飞刀从背后干掉3个敌人
ASSAULT JUGGERNAUT	EARN 7 KILLS，ANY METHOD	杀7个敌人，手段不限
RECON SHIELD KILLS	EARN 3 KILLS WITH RIOT SHIELD	用防暴盾干掉3个敌人
RECON PISTOL KILLS	EARN 4 KILLS WITH .44 MAGNUM	用麦林干掉4个敌人

重甲兵指令只会在玩家身披重甲时出现，根据重甲的种类不同，任务也有区别。不会有强人所难的情况出现。

战场限定指令

所谓战场限定指令，是指在特定战场时随机出现的指令，这样的地图有 5 张，分别是：WHITEOUT、SIEGE、WARHAWK、SOVEREIGN、STRIKEZONE。完成战场限定指令后可以获得更好的奖励。

生存篇

本作的生存模式名为SAFEGUARD，被划分在战队模式下，其实它的玩法很多，而且对应全部15张多人模式的地图，作为一个单独的模式是完全可行的。这次的生存模式节奏明快，要素丰富，比起8代的生存模式来可谓是全方位的进化。

画面详解

①武器熟练度槽 ②空降物资槽 ③空降物资地点提示 ④开战倒计时 ⑤战场挑战
⑥当前波数 ⑦同伴名称及位置 ⑧战绩统计 ⑨武器状态

基本玩法

生存模式模式下玩家的体力比较高，需要挨很多枪才会倒地。如果同伴倒下，会出现医疗十字的标志。随着时间的经过，医疗十字标志会从绿变红，直至消失。倒地之后也不会立刻死亡，而且变成 LAST STAND 状态，此时可以像玩 T 组的《COD》丧尸模式一样，由我方队员救起来。如果倒地后在一定时间内一直没有得救，才会完全死亡。这种情况下需要等待下一波开始时才能复活，复活后武器、技能、辅助攻击全部消失。不过武器会以红色箱子的形式出现在死亡地点，只能由失主回收。只有在所有队员都倒地死亡的情况下才算失败。

生存模式同样是按波数来划分回合的，将每一波的敌人全部消灭之后就会进入短暂的准备时间，当倒计时结束后就会开始新一波战斗。游戏的第一波是搜刮轮（LOOT ROUND），之后每隔 5 波（6、11、16……）会再次进入搜刮轮。这时屏幕上会出现大量连杀奖励，没有敌人干扰，可以尽情回收。不过当时间结束后，没来得及回收的箱子就会消失。如果时间结束时玩家正在回收，则不受影响。

武器熟练度

屏幕左上方是武器熟练度槽。用武器打死敌人即可令该槽增长，吃到打死敌人后掉下的星星标志更是会大幅提升。武器熟练度槽蓄满之后就会升级，升级之后枪械的威力会增加。武器熟练度是每把枪独立计算的，槽左边的数字代表当前武器的熟练度等级，这项数据仅在这一场游戏中有效。

空降物资

只要打死敌人即可令屏幕左上方的空降物资槽增长，全队共通。当蓄满槽之后我方后勤部队就会空投物资。空投的物资包括各种武器、连杀奖励和技能。技能可以同时携带多个，连杀奖励最多携带 3 个，武器则依然遵循最多两把（特殊武器除外）的规定。

空投物资仍以箱子的形式出现，在投下来之前地上会有烟雾弹提示，投下来之后会以图标的方式直观地在屏幕上显示。靠近箱子长按 X 键即可拾取，如对内容不满意可以连按两次 X 键更换，但次数有限，最终会变成弹药补充。如果长时间不管的话空投物资也会消失。

在生存模式中能用的技能和连杀奖励不多，具体效果也有些区别。屏幕右下方的方框代表可以发动的连杀奖励（生存模式中其实并非是靠连杀来获得连杀奖励的，这点请注意），用十字键的↑↓来选择，用十字键的→来发动。一次最多可以携带 3 种，注意一旦死亡的话就会全部消失。生存模式中能用的技能和连杀奖励如下：

技能一览

名称	效果
AGILITY	移动速度加快7%
SLEIGHT OF HAND	装弹速度加快1倍
Quickdraw	举枪速度加快1倍
Marathon 2	无限奔跑
REFLEX	换枪的速度加快1倍
STEADY AIM	盲射时子弹的散射范围降低
READY UP	跑动中举枪的速度加快
BLAST SHIELD	对爆炸伤害的抗性增加
STALKER	举枪移动时速度不减
FOCUS	被敌人打中时行动不会受阻，同时降低武器的晃动幅度
ICU	自动回复速度提高
ON THE GO	可以在奔跑中装弹
TRIGGER HAPPY	生存模式专用技能，效果为打死敌人时自动上弹

连杀奖励一览

名称	效果
IMS	智能地雷系统
SENTRY GUN	自动机枪
TRINITY ROCKET	三位一体火箭
VULTURE	秃鹫无人机
HELO SCOUT	直升机重狙
BATTLE HIND	自动武装直升机

战场挑战

从第 4 轮开始，在战场上会随机出现挑战，一般都是用特定方法干掉一定数量的敌人，成功之后我方全员自动换装威力强大的火神炮。火神炮有弹数限制，更有时间限制。战场挑战没有时间限制，没有失败可能，因此一定要把挑战留到关键时刻再用。首次完成之后，每隔 4 轮会出现新的挑战。下面列出几个比较常见的挑战内容：

MELEE KILL：使用近战攻击杀敌。

HEADSHOT KILL：利用爆头干掉敌人。

EQUIPMENT KILL：利用辅助攻击杀敌，如自动机枪、无人机。

过关心得

生存模式的难度不高，节奏很快，和 8 代相比真是有天壤之别。如果以成就为目标，只要求完成 20 波即可。前 16 波都没有什么难度可言，从第 17 波开始就比较麻烦。

生存模式切忌在狭小的空间里死守，不管你火力多猛，枪法多准，等后期大量盾牌兵杀来时就只能哭了。和单机部分一样，敌人的火力越远越弱，因此最好的防御地点是视野开阔、易于瞄准而且进攻点少的地方，例如开阔的上层平台，站在上面远远地对射，再于战略要地放上自动机枪什么的就更好了。

一开始玩家只有手枪，凑齐第一轮空投时一般都会有武器出现，记得去抢。武器中最推荐的是重机枪，配合快速换弹技能更是好用。战场道具要及时去抢，子弹是一人补齐全队有效的，加熟练度的星星则只对获得者有效。武器熟练度上去之后威力会大增。

挑战需要留到关键时刻再用。一般而言，20 轮下来至少能完成两次挑战，那么第 2 次挑战就要珍惜了，在关键时刻拿到火神炮就可以开秒。辅助攻击也基本类似，强力的辅助攻击可以一举翻盘，特别是上直升机狙击那种更是能直接救命。

灭绝篇

很明显，灭绝模式是对抗T组丧尸模式的新设定，两者可谓各有优劣。丧尸的优点在于要素丰富，有解谜要素，但节奏略慢；灭绝则正好反过来，节奏明快，战斗为主，鲜有解谜，但要素要少得多。最初灭绝模式的开启条件为玩家的在线等级达到5级，并打过战役模式的第1关。如今游戏更新后已改为可以直接使用。

基本玩法

灭绝模式的主要目的是使用钻头破坏异形的巢穴，最终在异形老巢安放核弹并成功脱出。灭绝模式共有三个区域，每个区域需要挖掘数个异形巢穴，前两个区域最后需要炸毁挡路的巨型花朵，最后一个区域要在指定地点完成采集并启动核弹，最后则一路逃回出生地上飞机逃脱逃出生天。整个通关过程通常需要 50 ~ 60 分钟。

灭绝模式没有明显的波数概念，不过敌人会随着破坏的巢穴数量而加强。钻头破坏巢穴之前，异形是无限出现的，破坏之后再清场，就可以让异形不再重生。大部分时间内只要不放下钻头就不会出现敌人，但也有例外的情况。

灭绝模式中如果队友阵亡的话会进入 LAST STAND 状态。不过就算完全死去，也只是会变成一个狗牌，这时依然可以救起来，除了金钱外没有别的损失。只有全员倒地才算 GAME OVER。

钻头有耐久值的设定，被完全破坏也算失败。需要注意的是当钻头的耐久值不够时会出现钻头已受损的提示，但此时钻头仍可正常工作。当钻头完成钻探之后会自动关闭，耐久值自动回复，同时进入无敌状态，直至下一次钻探开始。

金钱和等级

灭绝模式和丧尸模式一样，有金钱的概念。金钱的主要来源就是干掉异形，此外探索地面的特定物体也有一定几率获得少量金钱，破坏三个区域间拦路的两个巨型花朵各有 3000 元收入。金钱的主要目标是用来购买武器和发动技能，玩家携带的金钱上限是 6000 元，达到这个数字后则不能获得金钱。金钱仅在当局有效，无法带入下一局。

同样，干掉敌人或进行其他动作可以获得经验值，经验值的作用当然是升级。级别提升之后，可以选择的技能和职业会增多。当玩家的等级达到 30 级时，如果再蓄满经验值槽就会自动转生为 1 级。转生后玩家开启的技能全部保留，同时开启一个圣物。

当玩家按住 LT+A 不放时，可以将自己身上的 1000 元钱分享给其他队员。这是一个相当实用的技巧。

技能点数与挑战

灭绝模式有技能的设定，这个技能和多人联机模式的 PERK 不一样，是灭绝模式的独有要素。说是技能，实际上更接近于装备，因为里面还包括了自动机枪之类的。发动技能需要用到金钱，技能需要用到技能点数。技能一共有 6 大类，职业和手枪为自动技能，剩下 4 类需要玩家用十字键发动。

游戏开始玩家的技能点数为 0，每次开始钻探巢穴时都会随机出现一个挑战，钻探完成获得 1 点技能点，完成挑战还能额外获得 1 点技能点。灭绝模式中每局有 12 个巢穴和 2 颗巨型花朵，全部一共是 14 点技能点，外加 12 个挑战提供的 12 点，每局游戏最多可以获得 26 点技能点。

技能点的作用很大，所以要尽可能地完成挑战可以有效提升自己的战斗能力。挑战种类多种多样，包括使用特定种类的武器杀死一定数量的敌人或是杀死特殊敌人等，每次进入游戏挑战都会从题库中随机抽取，这也增加了游戏的变数。下面介绍一下全部挑战的情况。注意挑战对全员有效，只要有一人违反规则，即判定为全员失败。

Use only melee attacks to damage aliens until the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，只用近战攻击对付异形。

点评：只会出现在前期，没有难度。记得别打着打着忘了就行。

Do not take any damage from aliens before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，不受到任何伤害。

点评：听着相当吓人，但只会出现在最前期，全员拉开距离用手枪打即可。

Kill 25 aliens using shotguns before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用霰弹枪干掉 25 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。武器类挑战要求但不限于使用该类武器，例如这个挑战，在完成之前如果用其他方式干掉异形也不算失败，因此难度不算高，记得每个区域的武器在哪里买就可以了。灭绝模式中出现的霰弹枪有：FP6、MTS-25S。

Kill 25 aliens using pistols before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用手枪干掉 25 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。手枪是默认武器，而且不会被换掉。灭绝模式的手枪在强化之后十分厉害，但一般来说没有多余点数给手枪。幸好这个挑战只会出现在前期，不用担心。

Kill 25 aliens using SMGs before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用 SMG 干掉 25 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。灭绝模式中出现的霰弹枪有：VECTOR-CRB、CBJ-MS。

Kill 25 aliens using LMGs before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用 LMG 干掉 25 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。灭绝模式中出现的 LMG 有：MR-28、M27-IAR。两把 LMG 配合针管，是可以一直用到最后的强力武器。

Kill 25 aliens using sniper rifles before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用狙击枪干掉 25 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。灭绝模式中出现的狙击枪有：VKS、L115。这是最麻烦的武器类挑战，而且有一定几率出现在最后几个区域。如果当真在最后阶段遇到，会相当麻烦。

Kill 25 aliens while prone.

直到巢穴被破坏为止，以趴姿干掉 25 个异形。

点评：手段不限，趴着就行，但必须是由玩家亲自干掉。这也是一个只会出现在前期的挑战。

Kill 10 aliens with propane tanks before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用煤气罐干掉 10 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。场景中有大量煤气罐，对它开一枪就会发生爆炸，在早期威力还是相当不俗的。该挑战会出现在中前期，因此切记不要一上来就把煤气罐全爆掉了。

Kill 10 aliens with traps before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用陷阱干掉 10 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。在游戏的场景中有不少陷阱，例如电网、火线，花钱发动后等着敌人来送死即可。玩家可以亲身诱敌，效果更佳。

Kill 10 aliens with turrets before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用炮台干掉 10 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。无论何时出现，难度都低得可以。

Kill 5 aliens while they are in the air before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，干掉 5 个身处空中的异形。、

点评：听着十分坑爹，实际上不难。前期可以找个高台换霰弹枪，等异形一起跳就秒杀。中期出现略显麻烦，但只要开着电网引诱异形跳过来即可，其实不难。

Keep shot accuracy at ? % before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，玩家的命中率维持在一定值以上。

点评：十分棘手的挑战，在前中后期都有可能出现，数值有100%、75%、50%三种可能。基本思路就是先开一枪保证打中，然后用近战或装备杀敌。第一枪十分关键，推荐打定点的异形，例如正在破坏钻头或炮台的。前期出现时要求100%，由于敌人很弱，其实最简单，全程近战即可。中后期出现时近战作用不大，这时就需要靠自动机枪杀敌。如果没有自动机枪，建议放弃。此外该挑战有几率在最后一个巢穴出现，一旦出现也是恶梦，虽然能用自动机枪扛过去，但由于资金短缺，接下来的逃脱部分将十分艰难。

Do not go into last stand before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，没有任何人倒地。

点评：如果有人倒地进入 LAST STAND 状态即算失败。在等级上去之后没什么难度，记得关键时放护盾即可。

Protect a random player from entering last stand

直到巢穴被破坏为止，指定角色没有倒地。

点评：和上一个挑战类似，但只要求指定角色不倒地即可。

Do not bleed out before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，没有人阵亡。

点评：BLEED OUT 是指进入倒地状态后经过一段时间死亡，死者会变为一面狗牌。如果只是倒下的话不影响这个挑战，因此难度更低。

Do not let the drill health get below 50%.

直到巢穴被破坏为止，钻头的 HP 不低于 50%。

点评：钻头受到攻击时 HP 会下降，下降到 70% 时会提示修理。修理过程比较漫长，但完成之后钻头又是满血，因此这个挑战不难。顺带一提的是钻头需要修理时也会正常工作，只不过钻头 HP 被扣光后就算游戏失败了。

Don't reload your weapon for ? minutes.

在一定时间内不上弹。

点评：有 1 分钟和 2 分钟两种版本。难度不高，不过比较折磨人，时刻记得不要按 X 键，另外要避免的是开枪，因为子弹打光时会自动上弹。而发动弹药技能和拾取弹药也是禁则事项，因为会自动上弹。

Find and kill the Leper in 30 seconds.

在 30 秒钟内找到并干掉 Leper。

点评：这是一种特殊的敌人，样子和杂兵异形略有区别，身体发红，见到玩家会主动逃走而不是进攻。这个挑战比较考验玩家的运气，一旦出现建议全员分头寻找，如果有透视技能的话会方便不少。

Spend ? before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，花掉一定数量的金钱。

点评：没有难度的挑战，特别是还有很高几率出现在最后阶段，简直就是送。不过注意在统计时间开始后再花钱，之前花的不算。

Don't use any abilities for 90 seconds.

90 秒内不发动任何技能。

点评：只要不按十字键发动技能即可，如果是挑战开始前发动则不算。可以依靠陷阱来撑过时间。

Don't spend any money for 2 minutes.

2 分钟内不花钱。

点评：和上一个挑战类似，但要求更严格，任何花钱的举动都不行。

Do not take any damage from exploding seeker aliens until the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，不被自爆怪炸到。

点评：最难的挑战，没有之一。自爆怪是中后期频繁出现的敌人，会从四面八方出现，移动速度不慢，靠近后就算被打爆也会炸伤玩家。如果遇到这个挑战，基本可以宣告全挑战大业失败。

Kill 5 Scouts with melee damage before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 5 个 scout。

点评：SCOUT 就是最普通的那种异形，干掉 5 个毫不为难。

Kill a scorpion with a melee before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 1 个 scorpion。

点评：scorpion 就是那种长得像蝎子、会喷酸液的异形，俗称口水哥。由于它经常跳来跳去，用近战干掉有一定难度。但由于数量仅要求 1 只，所以还是不难的。此挑战有几率在最后阶段出现。

技能篇

灭绝模式中共有 5 大类技能，玩家每次出击之前只能选择在每一类技能中携带一种出战，这 5 类技能分别是职业、手枪、弹药、支援、攻击和装备。下面我们就分门别类的介绍一下。

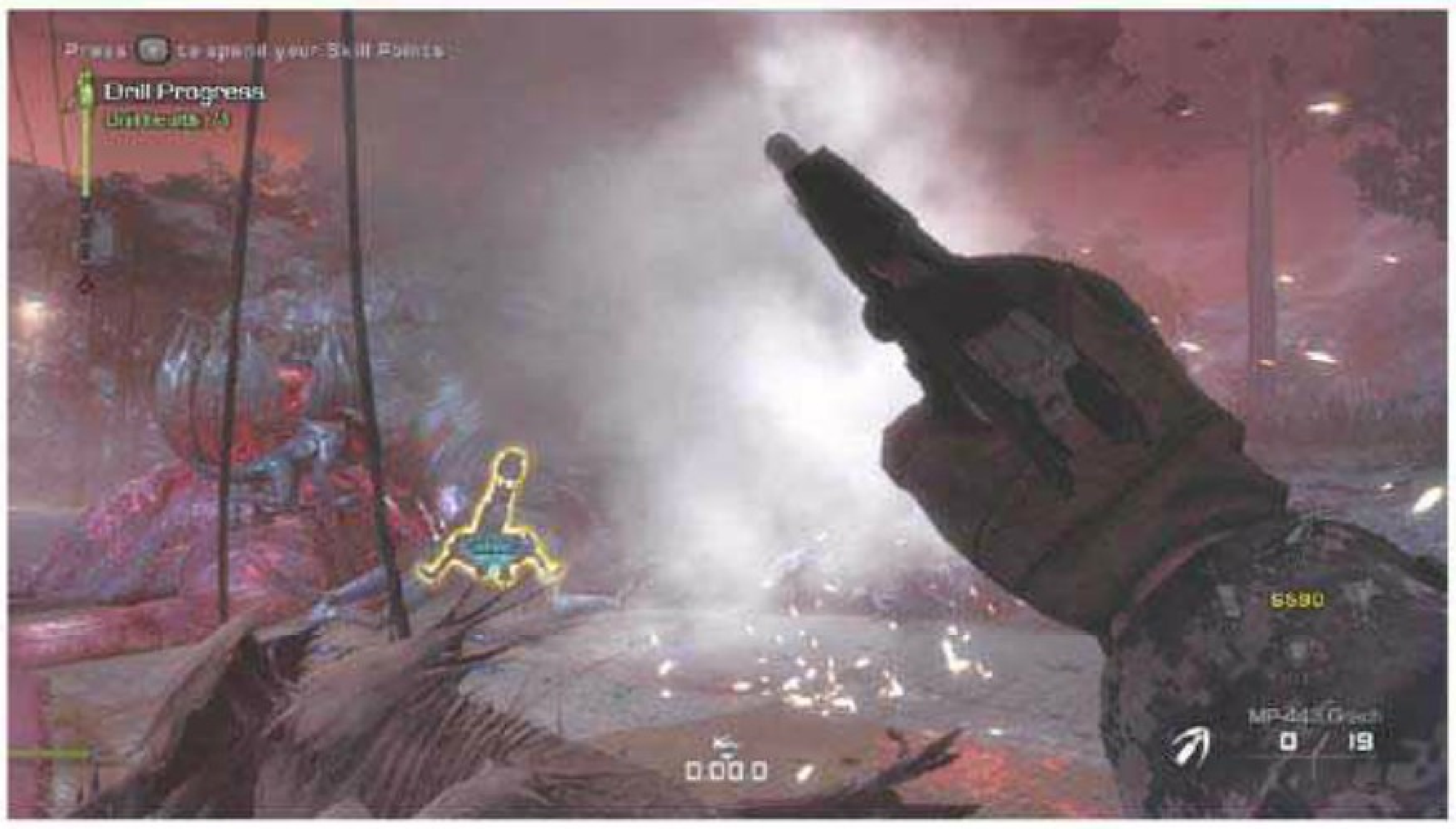
职业/CLASS

灭绝模式中共有 4 个职业，初始只能选择武器专家，级别提升之后可以选择剩下 3 个职业。职业升级需要消耗技能点数。以游戏的最初版本而言，由于输出可以完全依靠自动机起叙，因此最强职业当属医疗兵。医疗兵除了回复能力强之外，免疫异形吐出的酸液的伤害这一点在最后十分有效。如今随着游戏几经更新，现在更强调不同兵种搭配作战。

武器专家/WEAPON SPECIALIST

初期即可选择。

等级	效果
初始	增加20%子弹伤害
一级	快速切换武器，举枪时移动速度加快，投掷动作加快
二级	举枪速度加快
三级	装弹速度加快
四级	增加50%子弹伤害，盲射时散射范围减小



坦克/TANK

3 级解锁。

等级	效果
初始	增加25%生命值
一级	增加25%近战伤害
二级	增加50%生命值
三级	增加75%生命值，增加50%近战伤害
四级	增加100%生命值，增加100%近战伤害

工程师/ENGINEER

5 级解锁。

等级	效果
初始	为钻头提供额外护甲，破坏巢穴时获得更多的金钱
一级	修理钻头的速度加快
二级	返还开启陷阱的部分费用
三级	修理钻头时受到的伤害减小，陷阱持续时间增加
四级	增加陷阱与爆炸的威力，可携带的金钱上限变为8000

医疗兵/MEDIC

10 级解锁。

等级	效果
初始	救人速度加快
一级	移动速度加快，营救队友时所受伤害减小
二级	奔跑距离加长，队友靠近玩家时能更快的恢复生命值
三级	免疫异形吐出的酸液的伤害
四级	移动速度大幅加快，加快队友恢复生命值速度效果的有效范围扩大

手枪/PISTOL

手枪类技能其实作用不大，但不选白不选。玩家一共有四把手枪可以选择，分别是 P226（初期即有）、.44 MAGNUM（7 级解锁）、M9A1（13 级解锁）、MP-443 GRACH（16 级解锁）。越晚解锁的手枪就越强力。4 把手枪的升级效果完全一样，正常游戏时推荐在最后阶段升到 1 级，1 级附带的加速效果在最后的逃脱阶段比较有效。如果想让全挑战更加保险一点儿，推荐把手枪升到三级，这样应对武器挑战时会游刃有余。

等级	效果
一级	增加远距离伤害，增加使用手枪时的移动速度
二级	增加50%的弹夹容量
三级	可以同时携带两把主武器
四级	双持手枪，手枪弹药携带上限翻倍

弹药/AMMO

共有 5 种弹药可以选择，分别是普通子弹（Ammo）、震撼弹（Stun Ammo，2 级解锁）、燃烧弹（Incendiary Ammo，12 级解锁）、爆炸弹（Explosive Ammo，20 级解锁）、穿甲弹（Armor-Piercing Ammo，25 级解锁）。

玩家在游戏中可以同时携带普通子弹外加一种特殊子弹，武器会先消耗特殊子弹，当特殊子弹耗尽时切换为普通子弹。弹药同样是越往后越强力，到后期普通子弹虽然不强，但由于可以和特殊子弹共存，因此还是有其作用的。推荐三人携带同一类特殊子弹，一人携带普通子弹。

发动弹药类技能时，发动者将自动补充弹药，而扔在地上的弹药可以保证每人一份。发动者可以一次发动多个弹药类技能，但发动后之前的弹药会消失。如果是由不同玩家发动的弹药类技能则可以在地面上共存，但武器上最多只能有一种特殊弹药。

普通子弹(Ammo)

初始即有。

等级	效果
初始	全武器回复相当于上限40%的弹药
一级	全武器回复相当于上限70%的弹药
二级	全武器完全回复弹药上限
三级	全武器完全回复弹药上限同时加满当前弹匣的子弹
四级	弹药箱周围20英寸内的全部队员自动回复弹药

震撼弹（Stun Ammo）

2 级解锁。命中敌人时会造成短暂的停顿效果，同时会附加小伤害。

等级	效果
初始	全武器回复相当于上限30%的震撼弹药
一级	全武器回复相当于上限40%的震撼弹药
二级	全武器回复相当于上限50%的震撼弹药
三级	全武器回复相当于上限60%的震撼弹药
四级	全武器回复相当于上限70%的震撼弹药

燃烧弹（Incendiary Ammo）

12 级解锁。命中敌人时会造成持续烧伤效果，同时对于巨型花朵也有特效。

等级	效果
初始	全武器回复相当于上限30%的燃烧弹药
一级	全武器回复相当于上限40%的燃烧弹药
二级	全武器回复相当于上限50%的燃烧弹药
三级	全武器回复相当于上限60%的燃烧弹药
四级	全武器回复相当于上限70%的燃烧弹药

爆炸弹（Explosive Ammo）

20 级解锁。具有更强的威力，还对目标附近的敌人有溅伤效果。

等级	效果
初始	全武器回复相当于上限30%的爆炸弹药
一级	全武器回复相当于上限40%的爆炸弹药
二级	全武器回复相当于上限50%的爆炸弹药
三级	全武器回复相当于上限60%的爆炸弹药
四级	全武器回复相当于上限70%的爆炸弹药

穿甲弹（Armor-Piercing Ammo）

25 级解锁。对于猎人（仅头部）和犀牛有特效的子弹。

等级	效果
初始	全武器回复相当于上限30%的爆炸弹药
一级	全武器回复相当于上限40%的爆炸弹药
二级	全武器回复相当于上限50%的爆炸弹药
三级	全武器回复相当于上限60%的爆炸弹药
四级	全武器回复相当于上限70%的爆炸弹药

支援/TEAM SUPPORT

支援技能是灭绝模式的关键之一，其中又有装甲和针管最为实用，推荐采用一人针管三人装甲的组合，搭配得当的话打过灭绝不是问题。支援技能的升级效果各不相同，这里就分别介绍一下。发动支援时，发动者可以自动获得支援能力，而队友需要拾取发动者扔在地面上的道具箱后才能获得支援效果。道具箱可以保证每人一份，发动者可以一次发动多个装甲技能，但发动后之前的装甲会消失。如果是由不同玩家发动的装甲技能则可以在地面上共存。

爆破队/TEAM EXPLOSIVES

初始即有。

等级	效果
初始	获得2颗粘雷，爆炸武器弹药+1
一级	获得2颗碳罐手雷，爆炸武器弹药+2
二级	获得2颗跳雷，爆炸武器弹药+3
三级	获得4颗阔刀雷，爆炸武器弹药+4
四级	获得4颗跳雷，爆炸武器弹药+5

野性本能/FERAL INSTINCTS

4 级解锁，俗称狼头，可以说是专为找 Leper 的挑战而存在的技能

等级	效果
初始	视野和听力变得灵敏，并获得透视能力。
一级	移动速度增加20%
二级	HP回复速度加快
三级	本技能持续时间变为两倍
四级	本技能持续时间变为三倍，并增加奔跑距离

装甲/ARMOR

8 级解锁。最实用的技能之一，等于是直接增加玩家的 HP，而且拾取过程超快。发动装甲技能时，发动者将自动穿上装甲，因此这个技能可以用来救自己的命。

等级	效果
初始	增加20%护甲
一级	增加40%护甲
二级	增加60%护甲
三级	增加80%护甲
四级	增加100%护甲

加速/TEAM BOOSTER

14 级解锁。俗称针管，同样是实用技能。

等级	效果
初始	增加武器换弹速度，持续15秒
一级	增加武器换弹速度，持续30秒
二级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续30秒
三级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续45秒
四级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续60秒

随机补给/RANDOM SUPPLIES

17 级解锁。

等级	效果
初始	随机获得一种支援技能。
一级	随机获得一种一级支援技能
二级	随机获得一种二级支援技能
三级	随机获得一种三级支援技能
四级	随机获得一种四级支援技能

攻击/STRIKE PACKAGE

攻击类技能有 IMS、MORTAR STRIKE、TRINITY ROCKET、SENTRY GUN、VULTURE 这 5 种，在游戏的最初版本中自动机枪是最实用的，它简直是破坏平衡性般的存在。在自动机枪出现之前，一直用 IMS 就可以了。

智能地雷系统/IMS

初始即有。智能地雷系统是相当实用的技能，它会主动攻击靠近的敌人，威力不低。其作用主要是用来防御钻头，此外在救人时也可以大大提高安全系数。

等级	效果
一级	同时发射4颗爆雷
二级	能够更快地捕捉敌人并攻击
三级	大幅提高爆雷的威力
四级	能够同时发射6颗爆雷

迫击炮/MORTAR STRIKE

9 级解锁，作用不大。

等级	效果
一级	4发炮击，中伤害，小范围
二级	4发炮击，高伤害，中范围
三级	4发炮击，高伤害，大范围
四级	6发炮击，高伤害，大范围

三连星火箭/TRINITY ROCKET

18 级解锁。威力尚可，但操作起来风险太大。

等级	效果
一级	追踪目标的性能加强
二级	操作无人机时会发射一个无人机
三级	发射两个高速智能无人机
四级	发射4个高速智能无人机

自动机枪/SENTRY GUN

22 级解锁。灭绝模式的顶级大杀器，升满之后能同时摆放两台进行不间断的射击，惟一的弱点是被近身后无法防御，需要玩家在周围照顾。解锁自动机枪后灭绝模式的难度将暴减。

等级	效果
一级	增加攻击范围与射程
二级	增加射击频率
三级	子弹升级为穿甲弹
四级	允许同时放置两座定点机枪，减小过热的概率

秃鹫/VULTURE

28 级解锁，很强劲的武器，缺点是造价高达 2200 元。不是它不强，而是有更好的选择。

等级	效果
一级	增加炮塔的攻击力
二级	增加炮塔追踪目标的性能
三级	操作时间更长
四级	附加一发火箭弹

装备/EQUALIZER

装备中最实用的是榴弹炮台，如果没有它，在消灭巨型花朵时将浪费大量时间。不过榴弹炮台一人装备即可，其余玩家可以装备防暴盾，提高生存能力。

机枪炮台/Portable Minigun Turret

在目前的最新版本中变得十分强劲的武器，用来秒杀大型敌人最好不过。但要注意连续发射时会过热，另外弹数也有限。

等级	效果
一级	弹药上限增加，过热时间更短。
二级	威力不随距离而减弱，弹药上限增加
三级	攻击猎人时附加穿甲弹效果
四级	弹药上限变为最大，子弹附加爆炸效果

榴弹炮台/GRENADE TURRET

6级解锁。需手动控制，而且弹数有限，因此实用性远不及自动机枪。但在对付巨型花朵时这是最有用的武器，而自动机枪不会攻击巨型花朵。

等级	效果
初始	10发弹药
一级	发射速度加快，增加弹药上限
二级	增加爆炸范围
三级	增加弹药上限
四级	弹药附加燃烧弹效果

防暴盾/CROWD CONTROL

15级解锁。和丧尸模式的盾牌一样，使用时可以防御正面的攻击，不使用时可以防御背后的攻击，加上价格低廉，性价比较高。防暴盾无需升级即可发挥效果。

等级	效果
初始	10点耐久
一级	中等移动速度，15点耐久
二级	快速移动速度，15点耐久
三级	快速移动速度，20点耐久
四级	近战攻击附加火焰伤害，25点耐久

敌人介绍

哨兵/Scout

Scout是哨兵的意思，不过由于这种敌人是游戏中最弱的，所以一般玩家称其为杂兵。其主要攻击方式是近身的撕咬，会主动攻击钻头。

蝎子/Scorpion

有着长长尾巴的蝎子怪一般都躲在高处往玩家身上喷毒，毒本身造成的物理伤害很小，但落到地面后会行成毒雾，只要玩家站在毒雾就会持续受伤，十分讨厌。只有高级医疗兵才对其完全免疫。

猎人/Hunter

猎人的外表就像是大一号的哨兵，头部呈红色，因此一般称其为红头怪或红皮。猎人拥有更强的攻击力、更高的生命值，要想战胜的话得花更多的弹药。用破甲弹打头对其能造成巨大伤害。

自爆怪/Seeker

如果你在战斗中先听到一声巨响，再看到一道闪电，那就要特别小心了。闪电落下之处会是自爆怪的巢穴，巢穴出来的瞬间会对附近的玩家造成巨大伤害。每个巢穴中会有三四只自爆怪，它们行动敏捷，一旦接触到玩家就会被烫伤，接下来就会自爆。幸好自爆怪的体力不高，可以在远处将其直接射爆。

犀牛/Rhino

游戏中最强的敌人，看上去似乎更像是穿山甲而不是犀牛。它的移动力很慢，但攻击范围巨大，而且皮厚肉糙。如果不配合穿甲弹的话，你需要相当多的子弹才能将其打倒。犀牛只会在第3区出现，好好招待它吧!

灭绝模式攻略

由于本模式中很多装备都需要等级才能解锁，而许多装备都是过关的关键，所以队伍的平均等级不能过低。如果等级不够，则不要定过高的目标，先以升级为主，随着队伍中玩家等级的提升，游戏难度会逐渐下降。

在本作更新前，自动机枪拥有最高的实用性。若是以四人团队进行游戏，而且等级足够，推荐全部选择医疗兵，全员装备自动机枪。然后全员装备穿甲弹，3人装备护甲、1人装备针管，3人装备防暴盾、1人装备榴弹炮台。每人优先升级一种装备，一人升级穿甲弹，一人升级护甲，一人升级针管，一人升级榴弹炮台。当自己负责提供的装备升级满后，开始升级医疗兵，不过先不用升最后一级。接着开始升级自动机枪，之后再升级护甲。第三个区域中有了自动机枪的帮助，战斗难度将大幅度降低。在本作更新后，自动机枪的射击速度大幅下降，实用性有所下降，不过采用以上配置依然可以过关，只是会累得多。

第一区

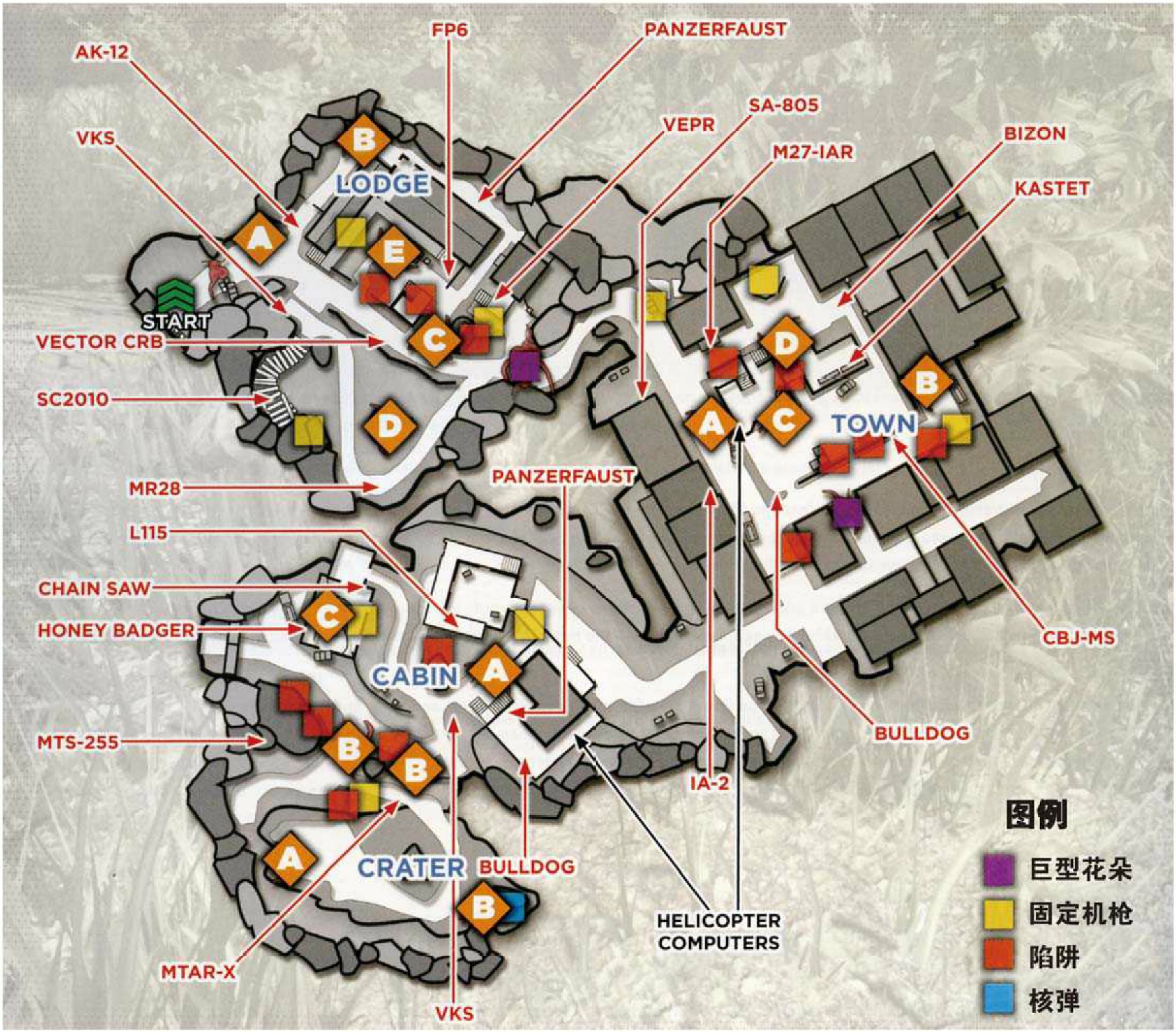
出生地的一个巢穴非常简单，挑战只会是“只用近战杀敌”和“无伤完成”的其中一种，无伤只要全员集合在远离挖掘机的一侧多加小心即可。按照分工升级好自己负责的装备继续前进。

第一个区域的战斗可以说毫无难度可言，采集顺序并无太大讲究，如果挑战并未抽中指定武器杀敌的话此区域完全无需买枪。由于异形数量和等级较低，分数比较吃紧，有能力的话尽量节省子弹，缓解提供弹药的玩家的经济压力。完成三处采集后来到尽头挡路的巨花处，如果挑战达成的较多的话此时负责升级榴弹炮台的玩家应该已经至少将榴弹炮台升至3级了，将榴弹炮台架设在正对巨花花芯的地方，等巨花的血槽出现立即开始轰炸，其他玩家尽力保护操作榴弹炮台的玩家，同时优先消灭会喷出酸液的蝎子异形。如果经济充裕，可以开启一旁的火陷阱。成功破坏巨花后能够取得3000元，注意玩家所能携带的金钱上限为6000元，如果此时钱多不妨先分发一下装备，或是购买一把防身武器再取钱。

第二区

第二个区域开始战斗难度将会加大，推荐至少两人购买此场景中马路左侧平台上的价值3000元的机枪，此武器足够使用到通关，其他玩家可以暂时不购买武器，以防止出现指定武器杀死异形的挑战。此区域推荐先去钻探远处广场处的巢穴，再回到入口处的马路，最后钻探左侧基地的巢穴。不论顺序如何，当钻探第二个和第三个巢穴时都会有强力敌人出现，所以此时负责升级针管的玩家可以发挥作用了，尽量保持在战斗中不要停止针管的供应，一旦效果消失立即提供针管。完成三处巢穴的钻探后来到广场前的巨花，像上一个区域一样架设榴弹炮台朝其猛轰。保险起见可以开启广场上的两处电陷阱，或者架设一架自动机枪。破坏巨花后同样有3000元的补给，所以不要吝惜钱，尽量多使用装备过关并不算难。

灭绝模式地图 EXTINCTION MODE MAP



第三区

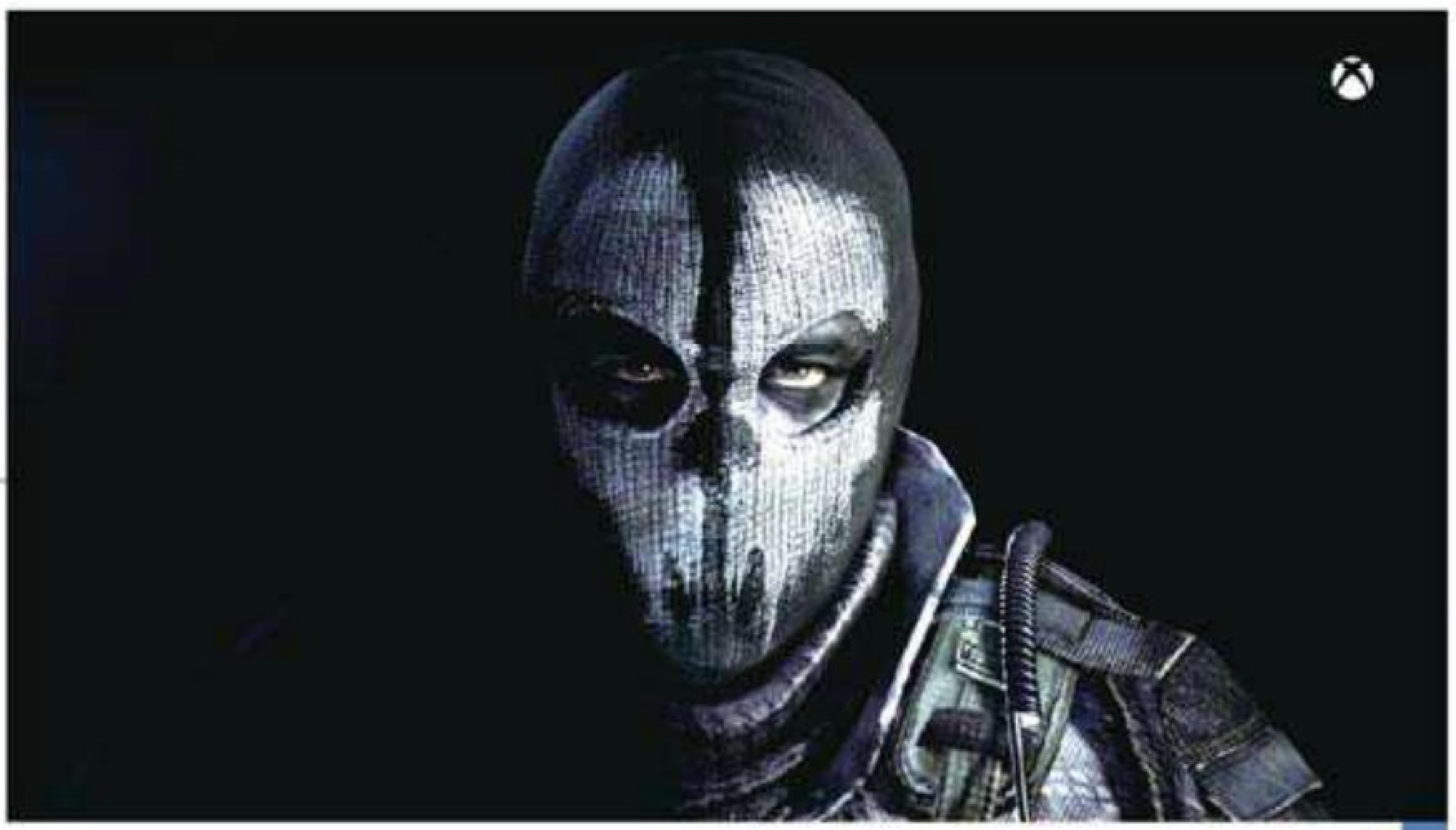
破坏巨花后来到第三区域，向前走不远便会遇到本模式中的BOSS：穿山甲异形，其特点是装甲厚、血量多，但如果玩家携带的特殊子弹为穿甲弹的话，只要全员集中火力，是可以在短时间内将其消灭的。此异形后面还会遇到数只，要优先消灭。

第三区域的异形依然会随着采集而变强，所以推荐优先钻探远处仓库二楼的巢穴，之后采集铁丝网另一侧的巢穴，路旁的两个由于地形较好防守则放到最后钻探。此区域的战斗中，如果有负责提供针管的玩家存在的话一定要保持其效果不会掉，一般等效果还剩5秒左右时便要丢出下一个补给了。只要维持住快速换弹的效果，四处区域的战斗便简单不少。仓库二楼非常适合放置自动机枪，一个放在墙角即可。铁丝网另一侧的巢穴开始要充分利用自动机枪提供火力。从这里开始的异形凶猛且价值很高，杀掉三四只就能赚1000分，玩家基本就不会再为金钱所困扰了，尽量保证团队的装备时刻处于最佳状态。最后两个巢穴同样利用自动机枪，两个自动机枪架好，难度就基本如前一个区域一样了。

当完成第三区域的四处巢穴的采集后前往铁丝网另一侧的开阔地，这是最后一处需要钻探的巢穴了，拿出最好的装备抵挡异形的攻击，此场战斗的持续时间相交前面的巢穴要长上许多，一波一波的异形蜂拥而至，战斗十分激烈。玩家只要保持冷静，注意维持队员的护甲与子弹状态，多利用自动机枪提供掩护，便能撑过这一关。最后一关的技能点数，推荐将手枪升1级，这样手持手枪时奔跑速度变快，有利于后面步骤的进行。

脱逃

完成全部巢穴的采集后，全体玩家补给好就可以集合启动核弹了。启动后玩家有 4 分钟时间返回出生地的飞机撤离。听上去简单但实际上还是有难度的，由于敌人是无限出生的，又有数只穿山甲异形存在，所以此处无需恋战。倒计时开始后先跑向连接第二三区域的小巷，发现前面的路被挡住了，此时立即掉头，在宽阔的场景中兜圈，约 20 秒后路障消失，此时立刻通过。第一个区域的入口同样也被挡住，先要跑到入口处触发挡路，再在区域中绕大圈跑，两圈过后必定已经打开，迅速通过后接下来只要一路狂奔到直升机就可以了，先到的队员可以掏出自动机枪给与后面的队友掩护。一路上负责提供装甲的队友要不时将护甲丢在路上，供后面的玩家补给。其他玩家如果有携带护甲的话，此时也可以自行补给护甲，即使是没有升级过的护甲，关键时刻也可以起到救命的作用。如果有玩家倒在了路上而其他队员到达了直升机，直升机会直接开走，到达直升机的玩家就算通关。



成就篇

全成就路线图

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时以上
最少通关次数	战役、生存、灭绝各1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

本作成就由 3 个部分组成，分别是战役、生存和灭绝，3 个模式互不影响，可以任选其一开始。生存只有一个成就，耗时最短；战役的话直接选老兵难度开始，按照上面的攻略一遍下来就差不多了，因为在前面的攻略中已经把成就介绍得差不多了，下面就不再复述了；耗时的大头主要是灭绝模式，转生一次大概需要奋战 8 ~ 10 小时。

X360 版和 Xbox One 版的在线数据是共通的，因此如果玩家已经在一个版本中完成了转生，那么另一个版本即可省去重新练级的烦恼，从而使得全成就时间大幅缩短！

战役模式

Ghost Stories 5G
成就说明：在任意难度下打过Ghost Stories关卡

Spatial Awareness 10G
成就说明：在战役模式中干掉1个敌人

Brave New World 10G
成就说明：在任意难度下打过Brave New World关卡

Liberty Wall 10G
成就说明：在Brave New World关卡中打下两架武装直升机

No Man's Land 10G
成就说明：在任意难度下打过No Man's Land关卡

Blimey O'Riley 10G
成就说明：在No Man's Land关卡中，控制军犬干掉10个敌人

Struck Down 10G
成就说明：在任意难度下打过Struck Down关卡

Waste not 10G
成就说明：在Struck Down关卡中，遥控狙击环节的命中率达到100%

Homecoming 10G
成就说明：在任意难度下打过Homecoming关卡

Go Ugly Early 10G
成就说明：在Homecoming关卡中用无人机干掉50个敌人

Legends Never Die 10G
成就说明：在任意难度下打过Legends Never Die关卡

It Came from Below! 10G
成就说明：在Legends Never Die关卡中用水下近战攻击干掉6个敌人

Federation Day 10G
成就说明：在任意难度下打过Federation Day关卡

Sleeping Beauty 10G
成就说明：在Federation Day关卡中干掉正在睡觉的敌人

Carbon Faceprint 10G
成就说明：在Federation Day关卡中让复印机砸中你的脸

Birds of Prey 10G
成就说明：在任意难度下打过Birds of Prey关卡

Burn Baby Burn 25G
成就说明：在Birds of Prey关卡中摧毁80个油罐

The Hunted 25G
成就说明：在任意难度下打过The Hunted关卡

Jungle Ghosts 25G
成就说明：在不被发现的情况下完成The Hunted关卡

Clockwork 25G
成就说明：在任意难度下打过Clockwork关卡

Deep Freeze 25G
成就说明：在Clockwork关卡中，利用榴弹炮炸开的冰面让8辆敌载具掉进去

Atlas Falls 25G
成就说明：在任意难度下打过Atlas Falls关卡

Grindin'

40G

成就说明：在Atlas Falls关卡中一次性完成控制室环节

Piece of cake

100G

成就说明：在Atlas Falls关卡的突击环节中，无伤干掉全部敌人（老兵难度限定）

Into The Deep

20G

成就说明：在任意难度下打过Into The Deep关卡

David & Goliath

20G

成就说明：在Into The Deep关卡中，一次性炸毁敌方潜艇

End of the Line

20G

成就说明：在任意难度下打过End of the Line关卡

Cog in the machine

35G

成就说明：在Cog in the machine关卡的潜入环节中，于不被发现的情况下干掉5个敌人

Sin City

20G

成就说明：在任意难度下打过Sin City关卡

Jack-pot

20G

成就说明：在Sin City关卡中，破坏21台老虎机

All or Nothing

20G

成就说明：在任意难度下打过All or Nothing关卡

End of your rope

20G

成就说明：在All or Nothing关卡中，割断缆绳让上面的敌人摔下去

Severed Ties

20G

成就说明：在任意难度下打过Severed Ties关卡

Fly-by-wire

20G

成就说明：在Severed Ties关卡中，用3枚遥控导弹干掉3架武装直升机

LOKI

20G

成就说明：在任意难度下打过Loki关卡

They look like ants

20G

成就说明：在Loki关卡中，用卫星炮摧毁所有的敌地面单位且没有攻击到友军

The Ghost Killer

20G

成就说明：在任意难度下打过The Ghost Killer关卡

Tickets please

20G

成就说明：在The Ghost Killer关卡中，打死一个正在爬绳子的敌人

Audiophile

15G

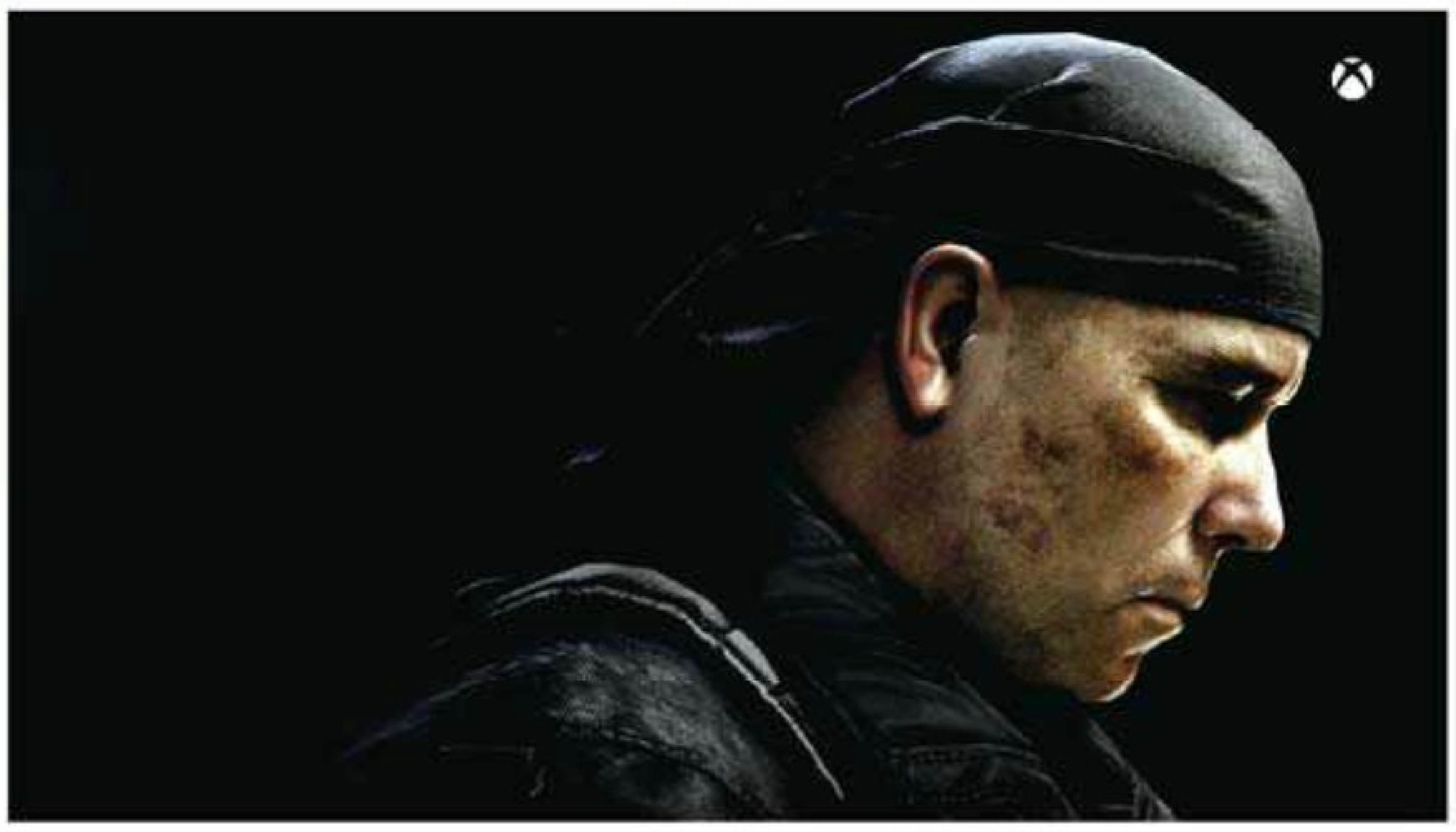
成就说明：收集全部18台笔记本电脑

取得方法：除了之前有文字描述外，本期光盘亦有收录相关视频。

You've earned it

40G

成就说明：在老兵难度下完成战役



生存模式

Safeguard

20G

成就说明：打过20波

取得方法：生存模式有3种玩法，分别是SAFEGUARD（20波为终点）、SAFEGUARD EXTENDED（40波为终点）、SAFEGUARD INFINITE（波数无限）。选择SAFEGUARD并完成全部20波攻击，即可解除一个成就。生存模式虽然至少要3人才能开局，但也支持单人进行，因此完全可以在PLAYER OPTIONS里调成两倍体力、加快回复来轻松达成这一目标。另外生存模式中角色的等级和战队是共通的，也可以正常升级，不过在这个模式中等级没有意义。

灭绝模式

No Man Left

20G

成就说明：全部四位玩家登上直升机逃脱

取得方法：参考上面的攻略，合理分配装备与技能点，最重要的是最后逃脱部分不要丢下任何一个队友，保证每个人都活着抵达飞机。这是本作惟一一个需要联机获得的成就。

Sprinter

20G

成就说明：在剩余时间至少为1分30秒的情况下逃脱

取得方法：最后的逃脱阶段限时4分钟，所以此成就要求全体玩家于2分30秒内到达直升机。参考上文攻略中的逃跑方法，如果能够在3分钟时通过第三区域，在2分钟时通过第二区域，最后30秒跑上直升机是足够的。强烈建议每位玩家在最后逃跑前都将手枪升到一级，之后一路使用手枪，可以大幅度提高奔跑速度。

Made it Out Alive

20G

成就说明：第一次通关

Completionist

25G

成就说明：完成全部挑战并逃脱

取得方法：每次启动挖掘机后都会随机一个挑战，需要玩家完成全部16个挑战并最终逃脱。由于挑战是随机抽取的，所以有一定运气成分存在。

Cabin Fever

10G

成就说明：到达第三区域

City Dweller

20G

成就说明：到达第二区域

Any Means necessary

40G

成就说明：在一场游戏中使用电陷阱和火陷阱杀死50只异形

取得方法：可以在第一个区域的铁丝网处轻松获得。在完成第一区域中的一处钻探后不要放下挖掘机，来到中间铁丝网围起的区域中等待异形出现，此时只要玩家不放下挖掘机完成钻探，异形便会无限出生，反复开启两处电陷阱直至成就解锁为止。通常需要开启电陷阱5～7次，玩家集中在铁丝网中的巢穴处，不要主动攻击铁丝网外侧的异形，只消灭进来的异形即可。

Trash Picker

20G

成就说明：在一场游戏中搜索40个道具

取得方法；在场景中不难发现黑色的塑料袋和绿色的小箱子，靠近后会提示搜索，里面会随机出现枪械配件、弹药、手雷和特殊装备。玩家只需搜索40个道具即可，无需将搜索到的道具拾起。推荐玩家先不要刻意寻找，只收集遇到的即可，当到达第三区域后只要不放下挖掘机，异形便不会出现，此时便可返回之前的区域内安心寻找。由于收集的道具数量有限，所以一场游戏只能有一位玩家获得此成就，并且想要获得足够的收集必须抵达第三区域。

Throttled Escape 10G

成就说明： 在开启一个圣器的情况下通关

取得方法： 首先玩家需要到达30级自动转生后才能开启圣器，圣器共有五种，分别为受到的伤害增加、不能够购买武器、获得的金钱减少且金钱上限减少、不能选择职业、对异形的伤害减小。开启圣器无疑会增加游戏难度，且只有开启圣器的玩家通关后才能获得此成就，但如果能合作进行，在只有一位玩家开启圣器的情况下则影响并不会太大。如果多人合作的话推荐选择“对异形的伤害减小”。如果是单人游戏，则推荐选择“无法购买武器”，通过携带自动机枪和升级手枪等级来提高作战能力。

DLC:Onslaught

1月底，本作的第一个DLC：Onslaught上架。和过去一样，这个DLC为微软系平台限时独占，至少一个月后才会提供给其他平台。这个DLC比较值得一提的是新的灭绝模式地图——Nightfall。看得出来设计者很有野心把这个模式打造为一个像丧尸一样的盛宴，虽然没有提供新技能，但通过更新的方式大幅调整了平衡性，同时出现了更多的挑战、更多的敌人、更多的武器，更重要的是还有详细的剧情！

新要素

新敌人

幻影/Phantom

样子和猎人有点像，只不过头部呈蓝色而非红色。幻影的名字来自于它来无影去无踪的特性，不过注意它只能隐身，而非转移，因此玩家如果能准确预判出它的位置，依然可以在不可见的状态下对其造成伤害。不过幻影的行动速度和弹跳能力也远胜普通的杂兵就是了，只是不会攻击钻头。

异形王/Breeder

作为BOSS般存在的敌人，十分强劲。在挑战DLC的过程中会多次看到它，在打过第一区以及最后阶段会与其展开战斗。异形王的行动方式主要有4种，分别是种子扫射、放出毒气弹、产卵以及回复体力。当然如果和它靠得太近，也会被它的身体攻击。在第一次战斗中，它只会使用前三招。在最终决战时它的行动会大大加快，种子扫射的持续时间也大大加强。进入第二阶段时，它会通过吸收场地中奇异花朵的精华来回复体力，而且没有次数限制，一定要优先破坏这种花。将其击败后就算完成了这个DLC。

新武器

本DLC新增了一把全新的武器：毒液X（Venom-X），这把枪的位置在第三区的实验室里，可以人手一把。毒液X被算作特殊武器，不占用武器格。这把枪最大只能携带6发子弹，弹药补给技能对其无效，只能通过打死敌人后随机出现的卵形子弹来补充。

毒液X的效果有些类似于C4，先用RT键发射子弹，然后按LT键将其引爆。引爆瞬间有不俗的伤害，引爆后则会在现场残留下毒雾，毒雾同样具有攻击力。毒液X十分实用，例如在对上自爆怪时，只要在老巢附近放上一发，就算炸不死自爆怪也能将其毒死。

档案

这回灭绝模式也要收集档案了。每个档案都代表一段剧情，以方便玩家更好地了解来龙去脉。另外收集全部档案也有一个成就。注意该成就在初期有无法解除的BUG，不过最新的更新已经解决了这个问题。另外档案的数据也是X360版和Xbox One版共通的，只要在一个版本中解除了这个成就，那么在开始另一个版本的Nightfall游戏时就会自动解除对应的成就。

玩家需要收集的档案有3种，按获得方法可以分为以下3种：

剧情型：只要打过Nightfall就一定可以拿到。

随机型：玩家可以通过搜索战场上的小箱子随机获得，如果出现iPhone模样的物体写作Intel，即代表成功。随机型档案一共有6个，可以累计，就算一次游戏无法拿齐也没有关系。注意已收齐档案的人无法再搜出档案。

固定型：这种档案会以笔记本的方式分布于战场的固定位置，一共有5个。固定型档案同样可以累计，不必在一次游戏中拿齐，拿过之后不能再拿。5个固定型档案的分布位置如下：两个在第2区，两个在第3区，一个在最终决战区域。具体可以参看光盘中附带的视频。

新挑战

随着各项技能的修正调整，本DLC中出现了大量的新挑战，其中不少都很坑爹，下面就简单为大家介绍一下。

远距离杀敌：身处远处的敌人身上会发光，干掉一定数量的这种敌人。

无伤杀敌：要求在完全不受到攻击的情况下干掉一定数量的敌人，可谓是最难的三个挑战之一。

配合杀敌：要求被杀的异形必须曾受到每个玩家的攻击，推荐玩家对所有异形都开上一两枪。闪白光的敌人代表已被同伴击中过，可以优先攻击。

限定范围杀敌：要求玩家必须身处一个区域内干掉敌人，只会在第三区出现。由于第三区主要靠开电作战，只要开电者在这个区域内就算其杀敌，难度不大。

空中杀敌：要求玩家干掉身处空中的敌人，有时甚至要求玩家干掉身处空中的幻影，幸好出现几率极低。

自爆怪相关：要求玩家在自爆怪还未自爆时便将其干掉，比较坑爹的挑战。此外正篇中让人谈虎色变的“不被自爆怪炸到”，在这个DLC中也依然存在，是最难的三个挑战之一。

指定杀敌：要求玩家只干掉发白光的敌人，在杀够数量前不能干掉未发光的敌人。这个挑战最麻烦的是会出现不发光的自爆怪，让玩家打也失败，不打也失败。

武器柜

在这个DLC里，搜索战场上的小箱子，有一定几率获得钥匙。利用钥匙可以打开固定位置的武器柜。武器柜里会随机出现各种武器，这里的武器都是配齐全部装置的，十分给力。注意从武器柜里开出来的武器不会消失，因此没必要急着捡，可以根据情况（如挑战要求）再来取得。每个玩家最多只能同时捡一把钥匙，不过开出来的武器可以分享给其他队员。

正式攻略

战前准备

如果玩家仅以完成为目标，那么这个 DLC 的难度并不大。但想必大部分人还想兼着完成全挑战，因此在技能配置上就要狠下工夫。这里就为大家介绍一下主流配置。

职业

推荐两个武器专家，一个医疗兵，一个工程师。

由于如今的自动机枪威力大减，输出主要靠玩家，因此附加武器攻击力上升效果的武器专家绝对吃香。

医疗兵因为救人快、免疫毒液（注意医疗兵不免疫 BOSS 扔出的红色毒气弹），所以也有必要配上一名。

工程师的主要作用是放钻头、修钻头，而第三区的战斗主要以陷阱为主，正是工程师大显身手的好时机。

技能

手枪随意，一般推荐最后一把。

弹药推荐采用三破甲一普通的配置。因为这个 DLC 中最麻烦的敌人还是犀牛，另外猎人的出现几率也远高于正篇。

支援技能推荐全员选择护甲。之所以不选择正篇中使用频率较高的针管，是因为这次输出主要靠两个武器专家，而武器专家是自带快速上弹技能的。当然如此一来医疗兵和工程师就会比较麻烦，因此这两人就不要使用霰弹枪、机枪这种上弹慢的武器。

攻击技能推荐 IMS。自动机枪由于效果大减，加上造价不菲，实用性大打折扣，倒不如放 IMS 更加安全。

装备推荐盾牌和机枪炮台。这次机枪炮台十分厉害，瞄准 BOSS 的头部射击可以达到速秒的效果。但如果不追求快速击倒，全员装备盾牌是最佳选择，这样被异形追击时也没有什么危险。

升级思路

武器专家应优先升职业技能提高攻击力，这样在第一区最后如果对上 90 秒击败 BOSS 的挑战会轻松得多。职业技能升满后可以选择升护甲或手枪。选择升手枪是为了防止出现武器挑战，手枪升至 3 级后可以携带两把主武器，这样就可以了。升护盾之后就可以缓解另外两名队友的压力。由于武器专家是主要输出，因此金钱不会缺，一有多的钱就要毫不犹豫地扔出去。

医疗兵应优先升护甲，然后升职业技能，之后升子弹，最后升手枪。

工程师应优先升子弹，然后升职业技能，之后升护甲，最后升手枪。

第一区

第一区的战斗难度都不大，挑战也比较简单。除了运气不好时在最后一洞会出现“无伤灭敌”，其他时候只要小心一点，失败的可能性不大。从第 3 个洞开始，幻影和自爆怪会登场，不过也不难应付。

玩家进入这一区后应该分头搜索钥匙，有钥匙之后只要钻开二楼平台的洞，就有两个武器柜可以利用。如果开出机枪就由武器专家收下，如果是其他武器则可以留给工程师或医疗兵，这样就能节省不少资金。武器专家可以直到最后一洞开始后再决定是否买机枪，以防出现武器挑战。值得一提的是，游戏开始后那个倒霉鬼留下的武器十分给力，不过在第三洞完成后就会消失，要买的话请赶早。

将全部洞钻完之后，靠近前方栅栏会引出异形王，这是和异形王的第一场战斗。这场战斗的挑战只有两种，分别是 90 秒内将其击退，以及消灭 10 个卵。后者比较简单，只要慢慢等着异形王产卵即可；前

者的话需要两个升满职业的武器专家用机枪猛轰其头部，推荐先升武器专家职业技能也正是为了这个挑战。异形王的种子扫射只要躲到障碍物后面就没有威胁，不过身边最好要有队员帮忙吸引杂兵。开战前子弹和护甲要配好。打败异形王后可以获得 2000 元资金。

第二区

第二区是这个 DLC 中难度最大的一个区域。这个区域会出现所有的敌人，同时会出现各种五花八门的挑战，其中最麻烦的就是不被自爆怪攻击，以及无伤干掉一定数量的敌人。从这个区域开始，陷阱开始发威，视洞穴的位置不同，陷阱能起到的作用也不一样，不过总的来说多开为妙。从这个区域开始，部分人应该已经练出双枪技能，这样就不用怕武器挑战了。

进入这个区域时，首先仍应该先搜刮箱子。除了钥匙之外，闪光弹（Flare，能吸引异形）也是相当有用的东西。当一大波敌人拥上来时，玩家应优先干掉犀牛。如果没有犀牛，可以分一下工，攻击力最高的武器专家去收拾蝎子和猎人，医疗兵和工程师负责清杂兵，护甲、子弹不要吝惜，没钱的人就让其他人扔。救人时可以身背护盾再放 IMS，可保万无一失。

第二区完成后 BOSS 再次出现，不过这次不用打。之后如果快速上楼来到第三区，会引出一只犀牛，可以用来解除手枪杀犀牛的成就。

第三区

第三区是在室内作战，敌人数量极其疯狂，尤其是蝎子。但第三区陷阱众多，而且位置给力，因此难度反而不如第二区。第三区的关键就是地面上成对安放的两处火、两处电。把两处电网打开之后，正中央高台上所有的敌人都无法存活，难度暴低。玩家应时刻关注电网的情况，一旦关闭，工程师就要赶紧去开。

推荐玩家优先钻掉实验室门口的洞，这样之后就能进去拿毒液 X。挑战方面，第三区因为全在室内，所以没有自爆怪，压力大大减轻。第三区的武器也应有尽有，惟独狙击枪还是不给力。狙击枪灭敌有几率出现在最后一洞，可谓是三大难点挑战之一。但只要不碰到这个挑战，其他挑战应该都不是问题。

最终决战

第三区完成后走出室外，就迎来了和异形王的最终决战。最终决战没有挑战，分为两个阶段。第一阶段时，异形王不会回复体力，敌人只有杂兵和自爆怪。将它的体力削减至一半以下后，异形王会暂时脱离。这时会出现 3 只左右的犀牛以及大量其他敌人，是游戏的难点所在。对策依然是先干犀牛，如果有闪光弹的话不要吝惜。

当 BOSS 返场之后即进入第 2 阶段，在这一阶段它会经常回血，需要赶紧破坏掉发光的妖花。BOSS 的弱点在头部，对其头部造成一定

伤害后 BOSS 会倒地，这时其腹部的真正弱点会暴露出来，这正是玩家的最好时机。将 BOSS 击败之后这个 DLC 就算完成了，不过注意如果此时有人倒地不起的话，倒地的人是不算过关的。

成就篇

成就数量	250点/11个
难度	★★★★☆
在线成就点数	20点/1个
全成就所需时间	至少2小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

Pushing Ahead

20G

成就说明： 在Nightfall地图，进入第二区

Weapon Facility

20G

成就说明： 在Nightfall地图，进入第三区

Survived Nightfall

20G

成就说明： 在Nightfall地图，初次干掉异形王

Speed Slayer

20G

成就说明： 在Nightfall地图，5分钟内干掉异形王

取得方法： 基本思路同上，不过两个武器专家要带两个机枪炮台。最终决战时只要架好两个炮台猛射头部，大概30秒不到即可打跑BOSS。BOSS第2次出现时也是同样方法，当其回血时要果断阻止。实际操作中还是有一定运气成分，例如BOSS盯着机枪炮台不放等等。

Nightfall Completionist

20G

成就说明： 在Nightfall地图，完成所有挑战并干掉异形王

取得方法： 本DLC，同时也是本作目前的最难成就，没有之一。三大难点挑战分别是狙击枪杀敌、无伤杀敌、不被自爆怪炸到，其他挑战只要规划得当都有完成希望。找几个靠得住的机友比较关键，这个成就看不出有独立完成的可能性。

Throttled Survival

30G

成就说明： 在Nightfall地图，开启一个圣器并干掉异形王

取得方法： 相比全挑战和5分钟来，这个成就十分简单。推荐让工程师开启金钱减少的圣器。该圣器的效果是获得的金钱只有75%，同时上限变为3000元。由

于工程师的职业技能效果，上限可以增至4000元，这样再靠战友们多扔钱救济，要想混过去是不难的。

Turnabout is Fair Play

20G

成就说明： 在Nightfall地图，于一局游戏中用毒液X干掉50个异形

取得方法： 由于毒液X的弹药稀少，所以必须专门花时间去刷。推荐是在最终决战处，这里出弹药的几率很高。只要留着BOSS不杀慢慢磨就可以了。一局游戏可以同时解多个人。

Phantom Exterminator

20G

成就说明： 在Nightfall地图，一局游戏中干掉5个幻影

取得方法： 虽然只有给予最后一击才算数，但机会依旧是一大把一大把。推荐选择武器专家来解除。

Pea Shooter

20G

成就说明： 在Nightfall地图，只用手枪干掉一只犀牛

取得方法： 第3区的道路打开之后，如果尽快冲进去就会看到一只犀牛，开枪把它引出来围歼之。注意只有完成最后一击的人才能解除这个成就，另外帮忙的人也不能使用手枪之外的武器，也不能靠陷阱来给予伤害。

Undiscovered Truths

30G

成就说明： 在Nightfall地图，收集全部的档案

Egg-stra XP!

20G

成就说明： 完成本DLC的彩蛋挑战

取得方法： 本DLC由4张多人联机地图和1张灭绝地图构成。该成就要求玩家在4张多人联机地图中破坏4个异形的卵，然后于Nightfall地图中钻完一个洞穴。4张多人联机地图必须在公开房间（Public Match），但模式不限。卵的位置如下图，只要找到之后开上一枪，画面左方就会出现提示，即代表完成。这时玩家可以直接退出比赛寻找下一张地图。4个卵全部破坏之后，只要在Nightfall地图中钻完一个洞穴就可以解除成就了（可以单人选LOCAL完成）。

■BAY VIEW：地面右下角，卵贴在海对面战场外的建筑物下面。

■FOG：地图中央的洞穴，右上方出口附近有个瀑布，卵就在瀑布旁。

■IGNITION：地图中央的某个地下通道的出口附近。

■CONTAINMENT：地图正上方，卵在战场外的建筑物二楼。

文 鱼楠（实习编辑） 美编 小瑟

作为一款高清移植作品，本作虽然容量小，但是内容丰富且游戏性高，主角的三种身分有着不同的独特能力，丰富的收集要素与高自由度的任务系统让本作变得十分耐玩。因为本作仍有不少 bug 存在，因此建议玩家在游戏过程中要有定时存档的习惯。

本作画面表现尚可，物体建模的质感良好。在剧情与系统方面均有所微调，除去了网络联机，成就数量比 PSV 版的奖杯少，因此全成就要比白金简单不少，玩家不用耗费太多的时间就能拿全。

主线 + 全支线任务完成时间：约 20 小时
全成就解锁所需时间：约 25 小时

ASSASSIN'S CREED III LADY LIBERTY HD

刺客信条Ⅲ 解放 HD		Ubisoft	动作冒险
X360	Assassin's Creed Ⅲ Liberation HD		美版
	2014年1月15日	本地1人	19.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

✣ 系统解析

基本操作

通常行动	
操作	行动
方向键	快速切换武器
Y	副武器攻击
X	主武器攻击 / 暗杀 / 拔出武器
B	互动 / 拾取、丢弃武器 / 偷盗 / 收起武器 / 反击 / 诱惑
A	破防 / 爬 / 跳（高调行动中）
左摇杆	移动 / 选择主武器（武器圆环菜单中）
右摇杆	调整视角 / 选择副武器（武器圆环菜单中）
LB	连杀模式
LT	注视模式
LS	鹰眼模式
RB	武器圆环菜单
RT	高调行动
RS	调整视角
BACK	地图
START	主菜单

战斗行动	
操作	行动
X	主武器攻击
Y	副武器攻击 / 装填 / 吹箭长按蓄力，释放射击
B	防御 / 反击 / 取消武器装填
A	破防 / 卸去敌方武器

游戏画面说明

1. 当前身分：本作的刺客艾芙琳共有三个身分：刺客，贵妇人和奴隶，头像外的圈为通缉度。

2. 体力值：在一段时间内不受到伤害会自动回复。

3. 当前任务：当前玩家正在进行的任务。

4. 小地图：显示当前任务目标、敌人、商店等图标。按 BACK 键打开大地图。

5. 目标距离：显示当前玩家与目标的距离，玩家也可以在大地图中自行定下目的地。

6. 武器图标：显示当前玩家装备的主武器，副武器与连杀槽。

7. 所持金钱

常用系统解析

高调行动

系列的特色系统之一，只要按着 RT 键，艾芙琳就会进入跑步的状态，并会自动攀爬建筑，遇到人群则是直接撞开，在这个状态下对人物使用攻击会将其扑倒，在游戏中不少追逐战中都可以用的上。

跳跃 / 信仰之跃

主角在一般状态下无法进行跳跃，只有在高调行动下才能跳跃，近距离的跳跃在高调行动中基本都可以自动完成，相对较远的距离则要玩家亲自按键，甚至是助跑，距离太远就算助跑起跳也无法到达。在第四章获得鞭子后可以使用特别的长距离跳跃，但仅限部分地点，该地点会出现半透明的操作提示，靠近就会显示出来，操作为左摇杆前推 +A+RT。

在特定的高处可以使用信仰之跃，艾芙琳张开双手自高空跳下，合理使用可以省去不少下楼的时间。这些地点下方通常会有草堆，或是能游泳的水体，所有的鸟瞰点都可以进行信仰之跃。

一击杀

一击杀正如字面意思，一击便能将目标放倒的招式，按照行动带来的影响分为“刺杀”与“暗杀”两种，前者是杀气腾腾地将目标一击扑杀，但也正如“扑杀”的字面意思，这种方式动作大，会直接引起卫兵注意并追着艾芙琳满街跑；后者同样是一击必杀，但艾芙琳会采用最小的动作干掉敌人且不会引起周围的注意，事后潇洒离场。

高处刺杀：在目标上方发动的刺杀行动，对艾芙琳身处的高度并没有太严谨的要求，但是最高上限还是有的，过于高的地方是无法使用刺杀的，最理想的范围是垂直 2 层楼（3、4 米）的高度。

隐藏 / 伪装点刺杀：当艾芙琳躲在草丛、草堆中（刺客、奴隶身分），或是坐在凳子（淑女身分）上时，只要敌人靠近就可以将其干掉，但是这个动作还是比较大，理论上只有在草堆中的暗杀才不会引起太大注意。

悬挂暗杀：当艾芙琳攀附的建筑边缘有敌人经过时可以发动，敌人会被艾芙琳直接拽下楼，顺带转移尸体。

掩体暗杀：当艾芙琳处于某些掩体，如墙壁，烟囱等障碍物身后时，可以通过吹口哨吸引敌人靠近，等距离足够的时候发动攻击，艾芙琳会马上将敌人干掉并将尸体转移至刚才自己藏身的位置。

隐秘暗杀：游戏中使用次数最高的暗杀行动，武器限定为袖中剑。当艾芙琳与目标距离极近的时候才可发动，艾芙琳会以最小的动作干掉敌人，敌人死后仍会保持站姿一会儿才倒下。使用这个行动的时候不要在高调行动中进行，否则将会变成大动作的刺杀。

双杀：武器限定为袖中剑，需要 2 名敌人距离非常近才能顺利使用。刺客与奴隶的身分还可以在高处发动（条件同高处刺杀），淑女的身分只能在地面发动。

捕食者：鞭子专属技能，用鞭子缠住敌人的脖子，将其挂在高处的暴力技能，只要使用就会引起卫兵的攻击。发动条件有二：1、当艾芙琳站在高处横出的梁

状立脚点（烟囱等不可）；2、敌人经过正下方，或是不远的距离。满足两个条件后，装备鞭子，按下Y键用鞭子将敌人脖子缠住后，向目标的反方向拉左摇杆，艾芙琳便会跳下立脚点，利用这个下坠力将敌人吊杀。完成这个动作10次后就可以解开一个成就，但是由于这个技能动作过大，容易引起注意，在城市内少用。

战斗系统

入门篇

面对普通的敌人只需连打X键便可，但是遇到会防御，甚至是防反的敌人，那就要用别的方法迂回战斗，硬打只会遭到反击。本作敌人的进攻欲望较强，因此除了“一击杀”的行动，基本都以等待敌人攻击为战术，当敌人头上出现红色警告标示时，按下B键格挡敌人的武器或是拨开他的攻击，然后再用主武器或是副武器的攻击补刀。在遇到会防反的敌人时，弹开他的攻击再用通常方法还击会被反击，这时候就要用B键或是A键派生的招式，在拨开敌人的攻击后再发动帅气的击杀，当有两个敌人头上都出现红色警告的时候，只要按下B键防反成功，艾芙琳就会自动对这两人使出漂亮的双重击杀。

进阶篇

在熟悉了普通的攻击方式后，熟练地利用副武器战斗会使得战斗更轻松。

手枪：艾芙琳只有在刺客身分的时候才能使用手枪，初始的手枪只有单发，因此并不建议使用，后期购买更多的弹药包与大载弹量的手枪后，会让战斗更加轻松。手枪的作用就是在战斗刚开始，敌人还没有靠近的时候用于减少敌人数的道具（在连杀中也起到远距离牵制作用，下面会细谈），但是装弹时间过长，一次过射完即换。

烟雾弹：烟雾弹是游戏乱战中最实用的道具之一，在多人围攻的时候只需一颗烟雾弹就能让敌人全体陷入无法攻击的状态，任人鱼肉，攻略中大部分速杀都用到了烟雾弹，但是烟雾弹数量较少，使用的时候还是要有提前量的，不要一口气用完了。

鞭子：在第四章获得鞭子之后，艾芙琳的肉搏战范围变得更广。装备鞭子后，按下Y键就可以将敌人缠住并拖向自己，这里分为3种情况：1、远距离的时候，敌人只会被拉近；2、中距离，敌人被拉近的时候再按下X键就可以将敌人一拳撂倒；3、近距离的时候，敌人会被直接拉倒在地，补刀便可。在面对多人的战斗，或是难缠的对手时，多利用鞭子的特性便能让战斗轻松许多。

连杀模式

在武器图标的下方就是连杀槽，连杀槽的最大值视主武器而定，在更换、购买武器的时候可以在武器介绍中查看。连杀槽会随着时间的流逝或是杀敌等行为回复，连杀槽点亮之后在战斗中按下LB键便可以进入连杀模式，在此模式下，时间会停止，敌人的头上会出现剑形或是枪形的图标，剑形为主武器攻击，而枪形则是副武器，用左摇杆选择目标，X键确定目标，按A键执行后艾芙琳便会使出华丽的杀敌表演，当然，如果不想浪费连杀槽也可以按B键取消。连杀槽个数决定了连杀模式最多杀人数，而艾芙琳的站位也会对连杀有影响，连杀模式有一定的使用范围，一般情况下，近距离的敌人显示剑形图标，远距离则是枪形图标，超过范围的敌人则不显示连杀图标。

特殊行动

搜身：将卫兵（或是平民）或是特定的NPC干掉后就可以长按B键对其搜身，除了金钱，偶尔还会有消费型道具的补充。部分任务会要求先干掉目标人物再搜身，但是要注意，如果此时有敌人前来攻击，艾芙琳会自动转换成迎战状态。

偷窃：靠近目标长按B键即可，偷窃过程中在艾芙琳头上会出现一个圆环，蓝色的格数表示最大可偷窃次数，在偷窃过程失败后将无法再偷窃，离开此地到外头转一圈回来便能重新偷窃。

划船：按B键开始划船后，长按RT为向前行驶，长按LT键则是向后行驶，左摇杆控制方向。

潜水：在游泳的过程中按下A键可以潜水，再按A键则是上浮。潜水过程中敌人无法察觉艾芙琳的存在，但是一段时间之后若没有上浮艾芙琳会强制上浮，随后继续潜水。流程后期会在深水中潜泳，在水中的按住RT移动会加快速度，左摇杆移动，右摇杆控制方向，在水底潜泳会出现氧气槽，当氧气槽耗尽后艾芙琳便会成为尸体一具，因此在水底的动作要快。

驾驶马车：游戏中只会出现一次的行动，左摇杆控制方向即可。

换装

本作的主角艾芙琳可以在刺客、淑女与奴隶三种身分之间相互转换，当故事进行到一定程度后就可以自由地在更衣室更换身分，不同身分之间的行动能力、可用武器、对应收集品与任务等都会有不同。

刺客：武器使用最自由的身分（除了淑女限定的阳伞枪外都可以使用），行动力，体力和战斗力均为3个身分中最高的，惟一能使用手枪的身分，但有永远保持1级以上通缉度（最高4级）的负面效果，很容易引起卫兵的注意。除了部分地区的身分限定，刺客受到的活动限制最少。

淑女：移动能力是所有身分中最低的，无法攀爬，哪怕是跑步也快不到什么程度，在街上还会受到混混的骚扰。淑女能装备袖中剑，副武器可以使用烟雾弹与阳伞枪，但阳伞枪要在第三章才能入手，只能单发，装填时间长。淑女的身分虽然有着行动力低下等不足，但是可以在大部分有卫兵把守的地区进出自如，不能进入的地方也可以贿赂把守的卫兵放行。淑女一个最大的特色就是魅惑，以这个身分在街上行走的时候会遇见一些头上有空心图标的人物，按B键便能魅惑对方，每次只能魅惑一个，被魅惑的对象在魅惑效果消失之前都会跟在艾芙琳身边，当艾芙琳被混混骚扰的时候他就会帅气地上前当沙包（没看错，就是沙包，常常被揍死）。

奴隶：活动能力仅次于刺客，可以使用除了长剑、手枪以及阳伞枪（淑女身分限定）之外的所有武器。奴隶如果在攀爬的时候被市民看到会增加通缉度（刺客攀爬则不会增加），一般可以通过搬运货物等丰富的环境互动混进大多数区域，是在城市里最自由的身分之一。

通缉度

通缉槽会显示在头像周围，当艾芙琳做出如战斗，刺杀等大动作的时候就会提高通缉度，还有奴隶当众攀爬，淑女当众搜尸等行为（刺客永远处于通缉度至少1级的状态）。通缉度除了会在头像的通缉槽中直观显示之外，还会通过卫兵头上的三角标示的颜色实时显示出来：

黄色：怀疑，跟踪，当头上黄色的三角变为实心的时候提高通缉度。

红色：通缉状态，见到艾芙琳会主动攻击，并在长时间内追着艾芙琳跑。

在被通缉的状态下，艾芙琳无法利用一般的藏身处躲藏，也无法利用更衣室更换身分，此时需要利用各个身分不同的方式减少通缉度：

刺客：通缉度高于1级的时候便会在地图上出现贪官的地点，通过用金钱贿赂他们的方式可以一次性消除通缉度（最低仍然是1级），消除不同程度的通缉度所需资金不同，贿赂贪官后玩家可以直接绕到他们身后偷回。

淑女：该身分通缉度提高后，地图上会多出圆形眼状图标，即目击者，干掉他们之后就能降低通缉度，但是他们身边往往会有数个保镖，一旦走近就会被攻击，获得阳伞枪后可以轻松解决。

奴隶：通缉度提高后街上各处会贴有通缉单，前往该地点撕下便可，通缉度越高需要撕下的通缉单越多，但是不要在追捕过程中撕通缉单，一旦被追上就会进入战斗状态。找不到通缉单的时候可以打开鹰眼模式搜索，通缉单会以紫色高光的形式显示在屏幕中。

海上贸易

在第三章开启海上贸易之后，玩家就可以利用这个小游戏来赚钱了。简单而言，这个小游戏就是让玩家购买船只，然后在各个港口之间买卖货物，赚取差价致富。

1. 港口：刚开始能进行海上贸易的港口只有New Orleans和Veracruz这两处，随着故事的流程推进以及分支任务Business Woman和Ship Crews的完成，其他港口也会逐渐开放。

2. 港口船只数：显示该港口停泊的船只数量。

3. 目前所在地

4. 总金钱

5. 事故图标：大多数的航道上都有事故图标，分别表示航道中可能发生的事故。在选择目标港口的时候，事故发生的几率会以百分值的数据显示在右侧。龙卷风图标的事故会使得船只丢失货物；雷电云图标的事故会拖延船只的航程；双刀图标即为海盗，若遇到该事故，船只上的货物会遭受重大损失。

6. 当前港口货物贸易：Provides为目前港口生产的产品以及售价。Demands为当前港口需求的货物以及收购价。海上贸易的主旨就是用低价购买各个港口的产品，将其运到需要这种商品的地方再以高价卖出，具体交易过程将有系统完成，需要玩家完成的操作只有船只购买、派遣以及购买货物而已。

7. 船只名称及状态：此处会显示船只的名称，如果该船有货物，货物的类别将会显示在右侧。

8. 船只管理：这里有4个选项，自上而下分别是购买货物（BUY GOODS）、购买船只（BUY SHIP）、卖出船只（SELL SHIP）和派遣船只（SEND SHIP）。购买船只的时候会有各种价格不一的船只，价钱的差异取决于船的运载量以及速度。除了购买船只，玩家用到最多的就是购买货物与派遣船只，购买了货物之后要将其派遣去其他港口才能有收入。船只派遣的时候会有到达时间，玩家无需用留在海上贸易的界面等待，将船只派遣之后去进行其他的任务即可，船只到达并完成交易之后便会有资金进入玩家的口袋了。

简单出航

部分玩家刚开始进行海上贸易的时候可能会感到迷惘，这里就简明地写一个从购买船只到完成一笔贸易的流程：

选择任意港口→购买船只（BUY SHIP）→购买货物（BUY GOODS）→点击派遣船只（SEND SHIP）→选择派遣地→确认事故几率→确认派遣。

贸易女王

游戏正常流程中使用到的金钱并不多，但如果要换更好的装备，衣服或怀表，那就会用到一笔不少的资金，在正常途径所赚的资金难以满足要求，这里给大家一个利用海上贸易轻松赚大钱的方式（并非只有这一种方式）。首先至少要有2万的启动资金，这个数量并不难，正常地完成任务，搜刮箱子很快就能满足这个条件，以下便是操作流程：

1. 在港口Seville购买价值3700 é cu的Galleon两艘，全部购买钢（steel），然后将其派遣至Port-au-Prince。

2. 用上一步用赚来的资金再重复一次同样的交易，买船，买货物，派遣船只。

3. 完成前两步之后，Port-au-Prince应有4艘Galleon，此时将所有船都购买水果（fruit）并送到Bridgetown。

4. 将所有停留在Bridgetown的船只全部购买棉花（cotton）并送到Seville。

5. 重复以上4步，有空余的资金就继续购买船只，买满8艘船还能顺带解开成就“Shipmaster”。重复几次之后就能将所有商品收入囊中，购买所有怀表的成就也不在话下。

✣ 游戏心得

误射

在游戏中玩家常会使用到远程武器，尤其是吹箭，若艾芙琳与射击目标两者之间插入了一个路人，那被干掉的会是那个无辜的路人。因此在人多的地方，尤其是城市内使用远程武器的时候要多注意射击轨道上是否有其他人物闯入，避免错杀。

多做分支任务

游戏中会有许多分支任务可做，完成任务之后还会有不少好处，如完成商业竞争者（Business Rivals）的分支任务后就可以将城市中竞争对手的武器店与裁缝店收购下来。

优惠购物

游戏的主线流程需要使用到钱的地方不多，基本都是消耗性道具的购买，而想要完美的玩家则需要大笔资金才能将所有怀表与服装等买下，虽然前面有提及到用海上贸易来钱生钱，但是平时还是得省着点，从小处做起：

1、多在自己拥有的商店购买商品，在货品相同的情况下，自家店子要比对手的店子便宜。在大量购买，尤其是吹箭、烟雾弹与子弹这一类消耗品的时候，自家店子的优势就会很明显。

2、在消除刺客身分的通缉度时，要给贪官一笔不小的贿赂金，且价钱随着通缉度等级也有所不同，但是不用担心，该花的钱还是得花的，贿赂完之后马上偷回来便是，如果偷得过程失败了，到外头绕一圈再说。

3、在街上晃悠的时候，不妨偶尔摸几个钱袋子，目标当然是贵族。但是在偷盗的时候要注意不要太过

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

火，否则会引起怀疑，无论走到哪里都会有人盯着你，在这种状态下是无法顺利地偷盗的。

4、游戏过程中会遇到很多宝箱，不要漏过，都搜刮一遍，光是这些钱就基本能满足主线的消费了。

关于 bug

游戏中时不时会出现一些 bug，这些 bug 有大有小，程度各有不同。在游戏过程中笔者曾遇见过以下 3 个 bug：

1、表现：任务的消息概括框一直显示在画面右下方，没有字只有半透明的框。

触发条件：从鸽子屋获取任务。

性质：普通。

解决方法：退出任务，重新载入游戏等，较为常见的 bug。

2、表现：读取游戏过程中一切正常，背景音，地图等信息可见，但画面黑屏，利用小地图查看的时候可以观测到艾芙琳穿过建筑物前行，只有触发战斗并死亡才可重新看到画面。

触发条件：陷入个别狭小的空间的时候，艾芙琳往往会开始抽搐不受控制，不久后就会出现这个状况。

性质：恶劣

解决方法：在游戏内读取存档无效，退出游戏再开即可。

3、表现：丢档

触发条件：不明。

性质：极其恶劣。

解决方法：无。

✣ 主线流程攻略

SEQUENCE 1

Only a Nightmare

流程 & 要点

跟着目标大母鸡行走，熟悉普通的行动方式，快步行走和跑步。

▼

跟随光标寻找目标，尽量躲开士兵，到达目的地后是简单的战斗教程，这里连打 X 键攻击便可。

A Slave in Trouble

流程 & 要点

移动到目标地点，进入换衣间更换身分为奴隶。

▼

前往目标地点，行动不要过于高调，以免引起卫兵注意。到达目标地点后要在限制时间内进入运货马车的草堆，赶快跑步跟上吧。

▼

进入红色区域范围之前，在光标提示处搬起箱子，再移动到指定地点，与目标人物对话。

▼

对话过后，绕开敌人视线，登上鸟瞰点锁定目标位置。剧情过后，在仓库内放倒光头胡子跟一帮小喽啰后离开房子即可完成任务。

The Safe House

流程 & 要点

剧情过后，艾芙琳会自动换装成淑女，离开自家宅邸后，根据继母的提示，撕掉大街上的通缉单便能降低奴隶身分的通缉度，随后前往指定的裁缝店购买服装，最后返回自家宅邸。

Taking Care of Business

完美同步要求

不杀一人

流程 & 要点

剧情后前往地图上有感叹号标记的地方。

▼

在不被橙色目标发现的前提下跟踪他，不要让目标离开艾芙琳的视线范围之外，否则会出现倒计时，但是跟踪的时候也不要太靠近，以免引起注意。若不小心引起目标注意的时候，迅速找地方隐藏自己便可，待目标解除警戒后继续跟踪。

▼

前往指定地点的码头，在那里贿赂军官并登船。这里要注意调整好视角，否则会被其他小兵推搡，无法行贿。

▼

上船后根据提示魅惑船长，盗取信件后留下还在乐呵的船长独自斟饮。

Your Father's Trouble

完美同步要求

诱惑至少一个守卫

流程 & 要点

前往地图上标记的地点后，系统会提示开启鹰眼模式，按下 LS 键进入鹰眼模式，再按 LT 键注视，调查地上的闪光足迹，获得提示后前往下一个地区，魅惑门口的守卫，进入绿色的区域再用鹰眼模式调查。此后再根据提示进行一次调查，与目标人物对话即可完成。

The Key to the Problem

流程 & 要点

在地图上标有感叹号的地点触发任务。

▼

前往提示地区购买更衣室，再根据提示更换身分为奴隶，如果此时奴隶的身分有通缉度，也可以通过顺带撕掉几张通缉单减少。

▼

跟踪橙色目标 A 移动（所有橙色标志的跟踪任务都要小心不要被目标发现，保持一定的距离，被发现后及时隐藏自己等待目标放松警惕。），等待目标 A 与另一个人 B 接头后，跟踪目标变更为 B，悄悄跟上，待其停在一个摊子前的时候从他身上偷取钥匙。

The Colony's Good

完美同步要求

1、以奴隶或淑女的身分进入指定建筑
2、用卫兵的火枪干掉总督

流程 & 要点

进入标志地点之前，先在附近购买更衣室，更换身分为奴隶或淑女。奴隶行动灵活，淑女则会略显繁琐，因此建议使用奴隶进行本关。换装成奴隶的后，在建筑外围会有一颗距离目标最近的 Y 型树，利用这棵树翻墙进入。

▼

进入室内后要在不被发现的情况下到达二楼最尽头的房间，一路上有 3 个卫兵，建议装备袖中剑躲在拐角吹口哨（B 键），吸引卫兵过来再将他放倒，放倒最后一个卫兵的时候，

捡起他的火枪，丢在在目标房前的走廊。

剧情过后会有卫兵前来包围艾芙琳，目标人物总督也会混在其中，在反击的时候不要太着急一下就把总督放倒了。完美同步的要求需要艾芙琳用卫兵的火枪干掉总督，但是注意，当艾芙琳处于战斗状态下时无法拾取武器，因此战斗开始后迅速按照原路逃到走廊，解除战斗状态的同时迅速捡起之前丢在走廊的火枪，再返回靠反击轻松放到小卷毛总督。

放倒小卷毛总督之后引起了府邸的大骚乱，艾芙琳沿着刚出来的走廊方向迅速逃跑，到尽头后爬上屋顶，再跳到Y型树枝上(如果玩家之前选择换装成淑女，此时将会面临被围攻的危险)，移动到警戒范围外即可完成任务。

The Escape

流程 & 要点

来到地图感叹号标志的地点，刚出城门就被敌人围攻，此时会出现连杀系统教学，轻松放到卫兵后本章结束。

SEQUENCE 2

The Loas Guide You

流程 & 要点

前往地图上标志的地点触发任务。

进入鹰眼模式调查面具，在树上沿着有面具的方向前进即可。(途中建议一直打开鹰眼模式，面具分布在必经之路上。)

与导师交谈。

The False Mackandal

完美同步要求

2分钟内完成吹箭使用教学

流程 & 要点

剧情过后艾芙琳获得副武器“吹箭”，随后会有教学提示，进入武器圆环菜单装备吹箭，游戏中会自动选择镜头面对的目标，也可以在按下LT键在注视模式中自行选择，长按Y键等待瞄准线缩至最细后松手即可，按照提示在不同的指定位置完成射击。

Meet the Smugglers

完美同步要求

用毒吹箭干掉一个敌人

流程 & 要点

在感叹号地点与导师对话触发剧情。

到达指定地点后，干掉显示在地图上的3个敌人，在初始地点就能用毒吹箭放倒面前的，左手边的也就几步路就可以顺带一发，最后一个在靠里面的地方，稍微绕一下路干掉即可。

放倒了前面3个壮汉后，目标艾莉兹与胡子大叔会被4个敌人围攻，要赶在她们被敌人撂倒之前解决敌人。

A Faithful Acolyte

完美同步要求

3分钟内解决所有敌人

流程 & 要点

任务开始后先驾驶小船跟随艾莉兹前行，到达目的地后会被鳄鱼袭击，看好QTE再按吧，QTE的判定范围略松，不用着急，干掉这条大鳄鱼后地图上开启新收集要素：鳄鱼蛋。

在树上干掉红色区域内的所有敌人，用吹箭与火枪就基本能清场了，轻松加愉快，解决掉之后在旁边的船只残骸内寻找信息。

The second Camp

完美同步要求

只杀目标

流程 & 要点

前往目标地点后与艾莉兹对话开始任务，先随艾莉兹在小草丛待机，艾莉兹告知尽量不要杀害其他无辜的人，若想达成完美目标则要多小心。

对话结束后前往光球处正式开始任务，旁边就有可以攀爬的树木，跟踪的前端路程均可以在树上完成，后面的路程则要多利用草堆帐篷隐蔽了，当目标的标识从橙色变为红色的时候，干掉他，在搜索旁边的箱子。随后返回指定地点跟胡子大叔对话交代任务结果即可完成任务。

Eve of Saint John

完美同步要求

完成一次双杀

流程 & 要点

触发剧情后，剧情要求换装为奴隶，随后再与艾莉兹对话继续任务，此后的一段路都是自动划船。

接下来的任务要求艾芙琳在不被发现的前提下前往指定和地点，这里建议直接从眼前的树桩上树，此时艾莉兹会作为队友共同行动，选择这条路的好处就是不用担心队友受伤。树上的前进路线上只有2个敌人，而且全是背对着艾芙琳，走到身后暗杀之，干掉第二个敌人的时候，只需向前跳到稍低的树干上就能对树下的两个敌人来一个双杀，才是还不能放松，因为不远处还有一个按固定路线巡逻的壮汉，玩家大可以在双杀之前就先用毒吹箭干掉这个家伙。

到达指定地点后，艾莉兹回去引开敌人，艾芙琳则混入人堆，正准备暗杀的时候却被目标反过来先攻击了，随后要在晃晃悠悠的状态中听对话，期间玩家可以对他做出攻击动作，但是每次都会扑空。

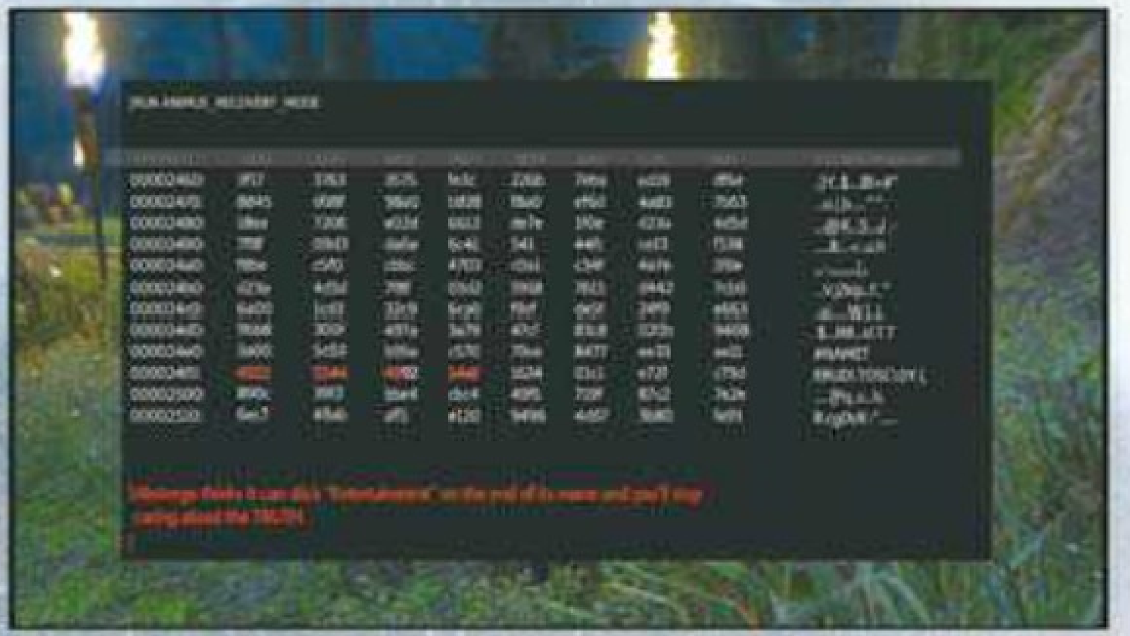
对话完成后是一连串的战斗，敌人也会防反，小心战斗，多利用烟雾弹可以加快速度。

目标出现的时候上烟雾弹速杀吧。

Citizen E①

流程 & 要点

前一个任务完成后会出现一个特殊的支线任务，开启鹰眼模式寻找特殊的目标市民E，定位后将其抹杀，干掉后游戏画面会出现类似死机的代码，但只是游戏剧情而已，随后便能看到剧情的真实样貌。以后也有这样的市民E任务，这是通往真结局的必要条件之一，在主线完成之后都会出现，不用担心会错过。



The Whole Truth

流程 & 要点

前往感叹号地点与导师对话后便能完成任务。此时地图上会出现新的分支任务：沼泽热病（Bayou Fever），不妨一做。在目标地点与巫医对话，得知躺在地上的人们都得了一种此处特有的沼泽热病，需要某种蘑菇才能解毒，在限定时间内前往指定地点收集蘑菇后迅速返回，回来后病人们都在发疯似地袭击人，空手将其撂倒后再给其吃药便可。完成任务后开启新的收集要素：解毒蘑菇，当艾芙琳靠近蘑菇的时候地图上会显示出蘑菇的图标，当靠近热病病人的时候则会有骷髅头图标出现在地图上，病人的处理方式与支线任务同理，空手撂倒，喂药。

SEQUENCE 3

At the Pub

流程 & 要点

与目标人物对话后前往指定地区，到达后寻找进入绿色区域的道路，开启鹰眼寻找橙色目标，醉汉船长。与醉汉船长对话完成后返回自家宅邸，获得艾芙琳生母的日记，开启新的道具收集：简妮的日记残页。

Prelude to Rebellion

完美同步要求

空手放倒敌人

流程 & 要点

剧情过后前往指定地点，看见愤怒的群众在抗议。

▼

与卫兵战斗，保护民众安全。空手放倒卫兵便能达成完美同步条件。

▼

前往目标仓库二楼见杰拉德，以后此处将成为艾芙琳的大本营，海上贸易开启，衣服与武器也可以在这里选择装备。最后杰拉德会送给艾芙琳一把阳伞枪，这个武器可以神不知鬼不觉地解决目标且不增加通缉度。

Elegant and Deadly

流程 & 要点

在目标地点与线人碰面之后，跟随其走一段路后触发剧情。

▼

剧情过后前往地图上绿色标记的地点

▼

到达目的地后要用阳伞枪干掉两名壮汉，阳伞枪是单发的，每发之间填充的时间长，不要一下过于深入了。

▼

剧情后用500购买服装店，顺带升级一下装备，然后就返回自己的大本营，剧情后换成刺客的身分，到地图指示地坐船前往Bayou。

Vanishing Slaves

完美同步要求

比艾莉兹更快到达目的地

流程 & 要点

到达Bayou后与巫医对话，但他表示艾芙琳想要的消息应该问艾莉兹，随后前往目标地点与艾莉兹交谈。

▼

前往目的地与艾莉兹再次交谈后，要比艾莉兹更快到达指定地点。

▼

解决所有红色标记的敌人，这里推荐艾芙琳从树上用刚获得的狂暴吹箭解决，在幸运的情况下还能解开一个成就（详见成就讲解），放倒所有敌人后完成任务。

Storming the Fort

流程 & 要点

前往地图感叹号地点与艾莉兹对话开始任务。

▼

在不被发现的前提下解决所有巡逻的士兵，途中要多注意左上方的卫兵。

▼

进入要塞后，在艾莉兹的掩护下追上逃跑的白衣卫兵长，不要理会途中的敌人，专心追逐便可，追到后将其放倒。

▼

解放监狱里的奴隶后完成任务。

In Vino Veritas

完美同步要求

1、不增加通缉度
2、马车耐久值保证至少有50%
3、在1分钟内解决所有敌人

流程 & 要点

在大本营与杰拉德对话后跟随他前往目标地点。

▼

到达目的地后与头上有绿色标识的人对话，随后与地图上3个有特殊标识的人互动，然后再返回与绿色标识的人对话，引起暴动，随后杰拉德表示自己要与艾芙琳共同行动。

▼

根据提示切换身分为刺客后，在绿色标识的地点与杰拉德碰头。

▼

接下来要在不被发现的前提下解决5个卫兵，用毒吹箭轻松完成。登上马车后根据杰拉德的提示驾驶便可，尽量避免碰撞，马车还是很好使的。

▼

进入酒窖后，干掉5个敌人便可完成任务。若想保证达成1分钟内解决的同步条件，那就上烟雾弹吧。

Getting Ulloa's Attention

流程 & 要点

回到感叹号标识的大本营，与二楼的杰拉德对话完后前往地图上的绿色标识地。

到达目的地后，要在不被发现的前提下解决3个船员。小心进入红色警戒圈范围后，登上并在大船旁边的小船，再借此攀附在大船边缘，等船员一经过就赏他一个海水浴。

放倒所有船员后，按照指示爆破船，此时醉汉船长出现在艾芙琳身后并唤来了一票船员，全员迅速放倒并离开。

A Governor No More

完美同步要求

4分钟内完成埋伏

流程 & 要点

任务中需要用到火枪，因此记得使用刺客的身分。

在自家宅邸的鸽子窝领取任务后前往绿色标记地点与导师交谈。

交谈后前往绿色地点开始任务。这个任务要求艾芙琳在不被发现的前提下解决所有的卫兵，吹箭伺候。放倒5个卫兵后去推了指示中的水塔。

前往绿色的地点搬起火药桶前往指定地点。

放下火药桶后根据指示推到其他的水塔，时间有限，要尽快行动，每推到一座塔就会增加一点时间。推完塔之后马上赶回指示地点，待剧情过后装备火枪引爆火药桶。引爆火药桶后需要跟5个剑客战斗，他们都会防反，为了避免麻烦可以烟雾弹后速杀。

解决5个剑客后调查马车，剧情后回去与导师对话后完成章节。

SEQUENCE 4

Southbound

完美同步要求

不游泳

流程 & 要点

以奴隶的身分前往地图感叹号地点触发剧情，在艾芙琳给杰拉德发了好人卡之后（可怜的杰拉德），卸除全身武装，前往绿色指定地点。

到达指定目的地后潜入红色区域，在附近找到箱子搬起混入，在区域内2处绿色地点之一放下箱子，捡起扫把扫地，等待目标出现。橙色目标出现后马上跟上，注意不要被发现了。跟着目标走了一段路之后到达港口，接下来要在不被发现的前提下混上船，依旧是搬箱子混入。

A New Life

流程 & 要点

与地图内上5个绿色标识的人物对话，收集资料。增加新的收集要素：玛雅石像。

Gathering Tools

完美同步要求

在不展开战斗的前提下完成任务

流程 & 要点

前往地图上的感叹号地点，这次的任务是为了收集素材制作武器。由于完美条件要求不触发战斗，因此要避免在人多的地方出手。

先杀死两个卫兵并搜身获取2条腰带。

在厨师身上偷取1把菜刀，从箱子中搜出1把菜刀，合计2把菜刀。

到指定地点获取木板。

在绿色标记地搬运炸药桶到指定地点，之后需要一把火枪引爆炸药，随便干掉一个卫兵获取便可，最后前往指定地点即可完成，重新获得袖中剑。

The Company Man

完美同步要求

保证俘虏的生命值在50%以上

流程 & 要点

前往目的地开始任务后，跟踪橙色标识的费尔。

剧情结束后继续跟踪，进入红色警戒区的时候要多利用草堆隐藏自己，不用顾及卫兵，看住目标即可。

到达指定地点触发战斗后要保护俘虏不被干掉，放倒眼前的3个敌人后触发剧情获得鞭子，随后会有鞭子的教学。

Trail of Trurh

完美同步要求

1、不引发战斗
2、5分钟内完成任务

流程 & 要点

在上一个任务完成后迅速撤离红色警戒区，前往绿色区域内寻找关于艾芙琳母亲的线索。

在绿色区域内开启鹰眼调查分布在地面上的脚印后前往下一个提示地点，在第二个提示地点以鹰眼模式调查帽子后前往最后一个地点调查，最后在一所小房子背后找到最后的线索。

Citizen E②

流程 & 要点

在完成上一个任务后系统会提示在附近的绿色区域内有一个市民E，开启鹰眼，在绿色区域的玛雅金字塔最上层找到并将其解决。

The Secret of the Cenote

完美同步要求

1、2分钟内完成小游戏
2、战斗无伤

流程 & 要点

在感叹号地点触发任务，前往探索洞穴。

跟随绿色标记前进，潜水过后的洞窟的深坑需要攀着墙壁慢慢向下爬。这关任务中有一个宝箱在一个有圆柱的浅坑中，顺带搜了吧。

在后面的路上会有几处需要用到鞭子的特殊移动 LS+A+RT。

在最后的潜水区域会有一个玛雅石像，收集之后在背面沿着有特殊切面的石柱上爬。

到达一个操作平台后触发机关，进入小游戏，用左摇杆调整平台，让球体进入正中间，完成小游戏后获得半块石板，此时费尔带着卫兵赶来，在烟雾弹的掩护下迅速放倒这帮人吧，轻松无伤。

战斗结束后要在 2 分钟之内逃出，途中会有落石的上坡，利用突出来的台阶上爬。最后艾芙琳终于见到了自己失散多年的母亲，但是短暂的相聚中，母亲似乎在恐惧着什么，只言片语之后她恳求艾芙琳的原谅并再一次离开了艾芙琳，本章也到此结束。

SEQUENCE 5

Prodigal Daughter

流程 & 要点

回来与杰拉德再会后，艾芙琳取回了自己的装备。离开大本营后，前往绿色区域打开鹰眼模式寻找身着白色军官装的人物，跟踪他一段路之后触发剧情，目标开始逃跑并且还有追兵，不用理会杂鱼卫兵，一路随着目标狂奔即可，最后目标跑进要塞后任务完成。

Rotten Barracks

完美同步要求

1、用火药桶炸死目标
2、干掉目标后不被发现

流程 & 要点

在感叹号地区开始任务后进入目标区域，艾芙琳要在不被发现的前提下干掉目标人物。

任务会在红色地区的左下方开始，潜行到中间靠左边的屋顶，干掉 2 个在屋顶上的卫兵后，拾取他们的火枪待机，目标任务就在地图中央的空旷地区，一确认目标后，他会先登上旁边的建筑，而在楼梯的入口就有一个火药桶，对准来一发吧！

解决了目标之后要去搜身，贸然前行会引起注意，因此要解决一部分敌人。若为了达成完美同步条件，艾芙琳应尽量保持在高处，用毒吹箭与狂暴吹箭放倒大部分敌人后再去搜身，然后溜之大吉！

Power of Voodoo

完美同步要求

1 分钟内找到导师

流程 & 要点

按照指示前往 Bayou，在感叹号地点触发任务，后开启鹰眼模式，顺着橙色高光脚印一路前进即可，简单达成完美同步。

剧情过后前往绿色标记地点埋伏，要在不被发现的前提下按照提示用毒吹箭干掉有红色标记的敌人，随后在不被发现的条件下重复跟踪→毒吹箭干掉目标人物，几次过后即可完成，一切均可以在树上完成，无需下树。

The Lighthouse

完美同步要求

1、不杀人
2、不游泳

流程 & 要点

在感叹号地点与艾莉兹交谈后开始任务，在胡子大叔的建议下，艾芙琳决定去把灯塔给熄了。前面的路段都可以依靠草丛慢慢摸索过去，途中有多个卫兵镇守的大门需要绕一下远路，从旁边的小码头绕过去。到了灯塔底下后先在草丛中等一下，会有一个喝多的家伙出来解手，等他身边离开之后再沿着灯塔外壁往上爬。快到塔顶的时候还有一个卫兵，稍作等待再继续前行，到塔顶掰断开关即可大功告成。

Stolen Goods

完美同步要求

至少搬运 2 个箱子

流程 & 要点

在感叹号地点与艾莉兹等人交谈，因艾芙琳关掉灯塔的缘故，敌人的船搁浅了，现在艾莉兹正召集同伴去搜刮物资，前往绿色标记出的地点与艾莉兹等人汇合。

在绿色区域内搬起箱子并在指定地点放下，搬两次即可达成完美同步条件。在搬运的过程中要干掉前来干扰的敌人，等全部箱子搬完后还会有 2 批敌人，全部放倒即可完成任务，本章结束。

SEQUENCE 6

Return to Mexico

完美同步要求

5 次移动解决谜题

流程 & 要点

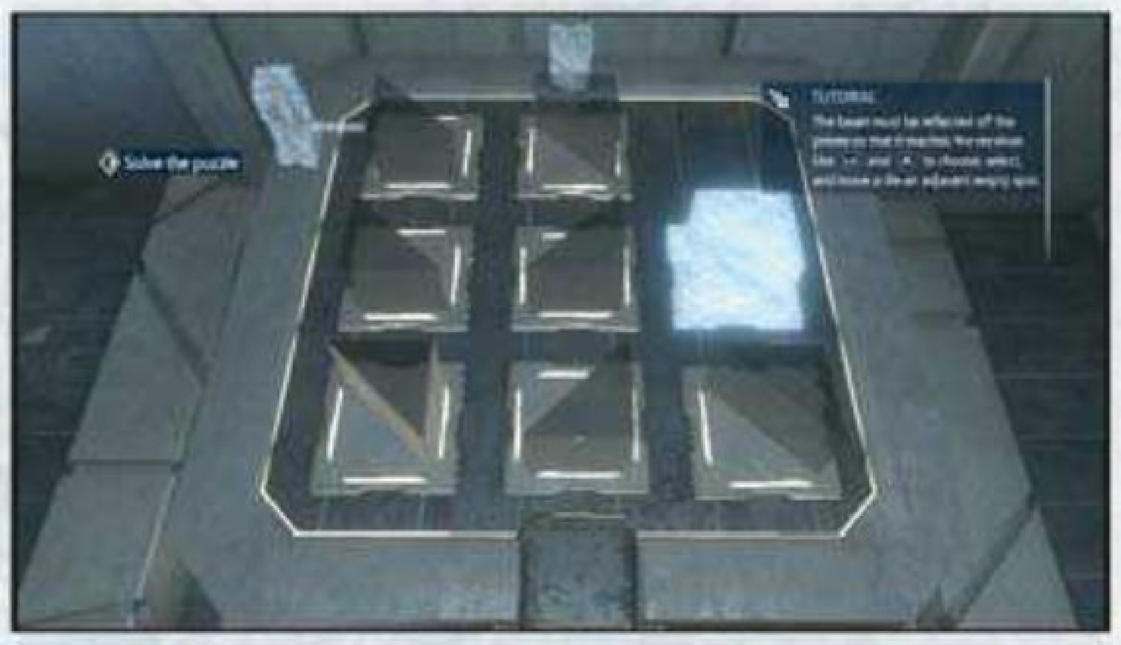
在港口触发剧情，到达新的地区，与母亲对话的剧情过后，前往标志地点。

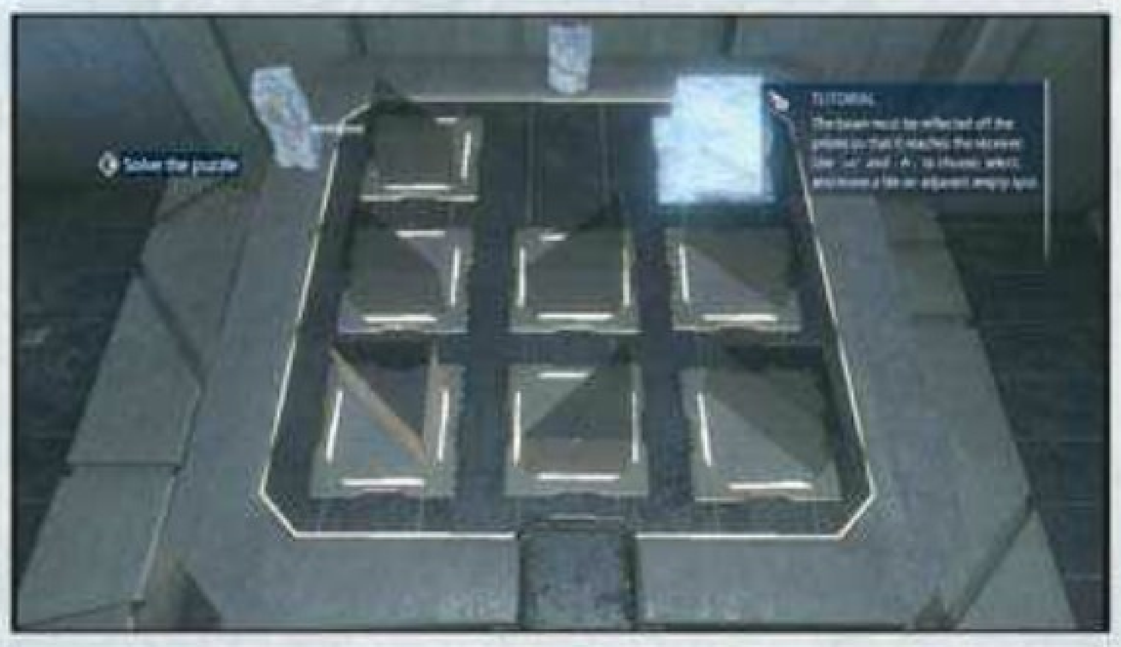
一路顺着提示往下，上小船后进入激流区，艾芙琳此时会自己划船，玩家只需控制方向，小心控制，尽量不要撞礁石。

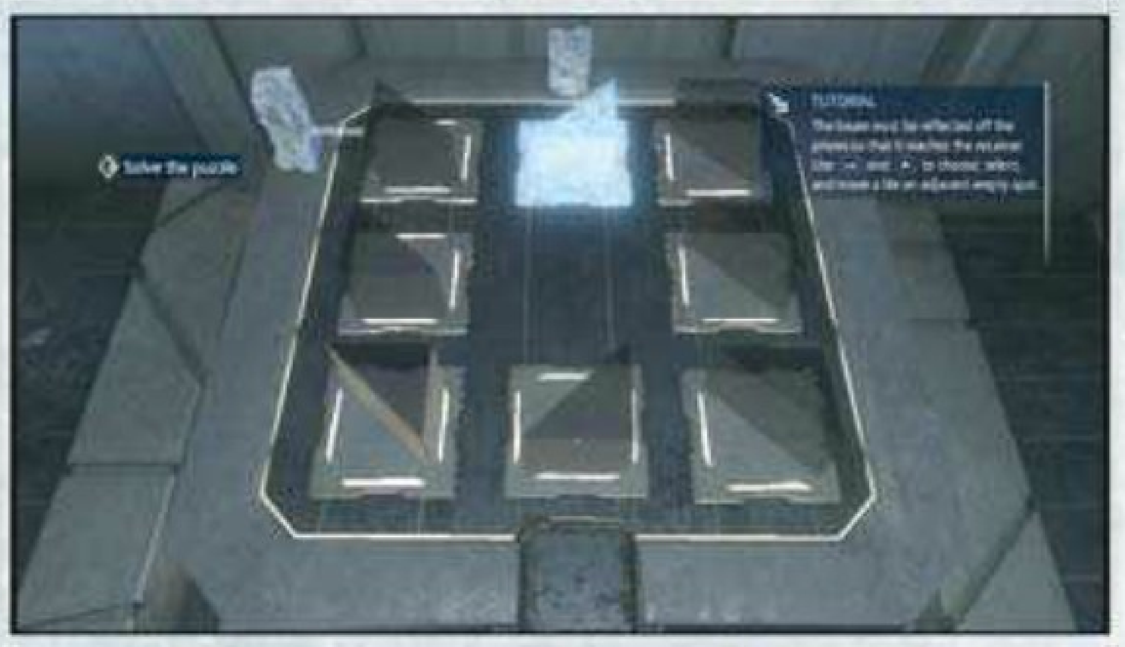
到达瀑布后纵身下跳，根据提示前往下一个地点，在潜水的时候速度要快，水下的路程颇长，不少水道中还有网状障碍，不要碰到，否则会受伤且失去不少氧气，途中有一个宝箱，上浮的时候顺便摸了吧，缓口气继续潜水。

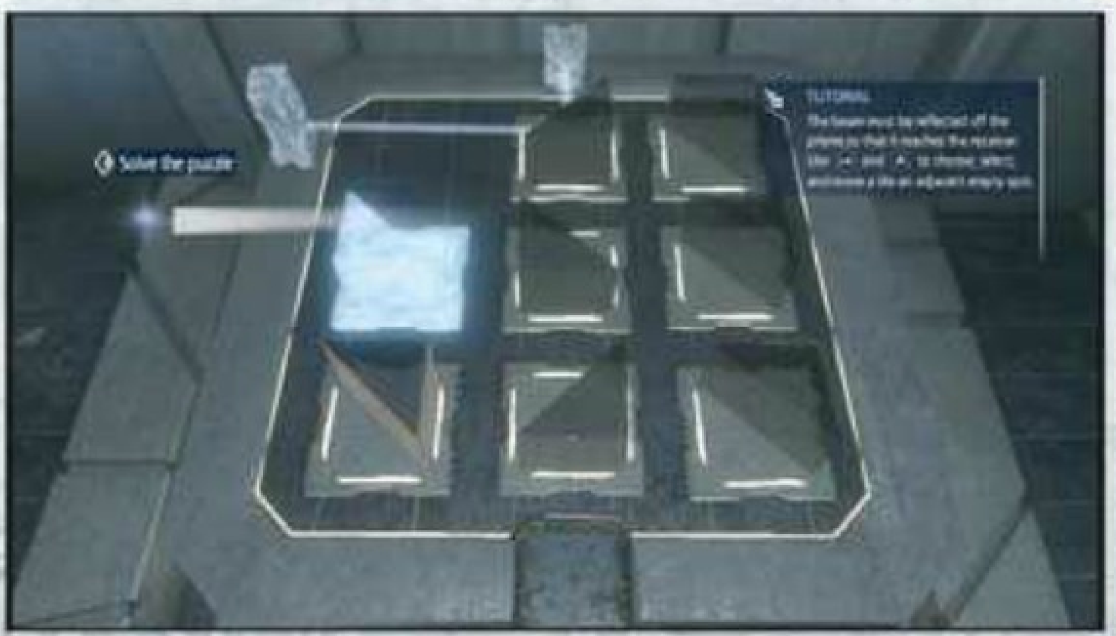
到达目的地后是一连串攀爬，由于途中会有用到鞭子的特别移动，因此要看清楚提示，要不然就前功尽弃了。

到达顶层后是一个小谜题，谜题目的就是要让左边的光棱柱发出的光能通过玩家移动的棱柱折射到上方的光棱柱，关键就是正中心的棱柱，最少次数就是 5 次，轻松完成完美同步。









取得石板后自动返回，艾芙琳向母亲保证以后还会再来看她，本章结束。

SEQUENCE 7

An Urgent Favor

完美同步要求

在为奴隶引路的时候不触发战斗

流程 & 要点

回到自家宅邸在 2 楼看完继父后，继母让艾芙琳帮忙将一个逃跑失败的奴隶乔治带去 Bayou，前往 3 楼继续剧情。

在标志地找到乔治后先帮忙干掉所有的卫兵，然后再将乔治带往目标地，尽量避免战斗。

Mapping Bayou

流程 & 要点

上一个任务完成后直接前往感叹号地点到达 Bayou，此时地图上会有一个盒状的图标，在那个大胡子那里接到这个没有记录的支线任务，任务要求艾芙琳再不杀敌人的前提下打探 3 个营地，靠近出现特殊镜头切换后即刻前往下一处，不要被宝箱迷惑了，看完就跑。

Supplying the Revolution

完美同步要求

1、不游泳
2、木筏耐久值保证至少有 50% 以上
3、只用近战武器

流程 & 要点

在感叹号地区与艾莉兹交谈，本来想找她们收留之前帮助过的奴隶乔治，很不巧她们也摊上了大事，本次的任务就是帮助他们护送木筏到指定地点。

本次的任务并不算难，只要解决了攻击船的敌人就好，但在完美同步作为前提下则显得十分有挑战性。完美的同步最大的难题就是 50% 以上的耐久值，木筏相当脆弱，刚出发没多久的前两批敌人若没有及时处理，几发子弹就能让这个同步条件失败了。出航的时候马上让艾芙琳站在船的右上侧，随时准备利用水上的木桩登岸杀敌，配合烟雾弹快速解决。解决了最初的敌人后可以直接利用树枝到达对岸，干掉后迅速返回船并等待下一个登陆地点，艾芙琳的动作一定要快于木筏，几批敌人过后到达目的地即可完成任务。考虑到本次完美同步的条件，玩家大可以在通关之后反复挑战任务，有针对性地完成。

Citizen E[3]

流程 & 要点

完成上一个任务后按照提示返回之后，会出现一个市民 E 的任务，解决市民 E 后触发剧情。

The Last Dance

流程 & 要点

在大本营 2 楼与杰拉德对话后开始任务。

在庄园内与有绿色标记的 3 个人物对话，完成后走上宅邸根据提示开启鹰眼定位目标并与其交谈。

与目标跳舞的剧情过后，诱惑他并带往指定地区，到达指定地区后干掉目标。

干掉目标后离开庄园，此时继母前来接艾芙琳并告知继父已逝的噩耗。

SEQUENCE 8

A Fool's Errand

完美同步要求

1 分钟内登上瀑布

流程 & 要点

回自家宅邸，在鸽子箱处获取信件，读完信件后自动转移至纽约。

前往目标地点与康纳见面。

剧情后，在康纳对付敌人的时候追上目标。爬上冻结瀑布，动作稍快就能完成同步要求。

前往断桥，战斗因有康纳作为队友因此很轻松。到达断桥后先由艾芙琳前进，在鞭子的帮助下到达桥对岸，然后再把木板踹下来让康纳跟上。

根据场景切换时显示的路径登上城墙，并进入瞭望塔。完成塔中的战斗后要在 1 分钟内逃出，迅速登顶即可。

Connor's Way

流程 & 要点

这是以康纳的视角补完前一个任务的其他部分，需要玩家自行选择体验。剧情结束后先干掉面前的敌人，然后再追上艾芙琳，攀登瀑布，在艾芙琳的帮助下度过断桥。在进入要塞的部分，两人分头行动，由康纳制造骚乱，前往指定地点燃火药桶后迅速撤离。从城墙上跳下后解决 6 个敌人便可完成任务。

SEQUENCE 9

Abanding Pretense

流程 & 要点

返回自家宅邸触发剧情，继母的真面目曝光，控制艾芙琳离开家门后观看剧情即可。

Confronting Agate

完美同步要求

1、5 分钟内完成任务
2、无伤

流程 & 要点

剧情过后导师会马上攻击过来，稍不注意就会被攻击到而错失完美同步条件，因此在剧情结束后迅速向身后的树桩上跑，等剧情开始之后小心地干掉几波敌人即可，随后按照指示干掉敌人前进，灵活使用烟雾弹以加快速度，到达塔顶剧情后本任务完成。

Reconciliation

完美同步要求

2 分钟内杀死市民 E[4]

流程 & 要点

剧情过后在特殊的空间内快速找到市民 E，举枪射之。

Erudito

完美同步要求

无伤

流程 & 要点

剧情过后与大批敌人战斗，一开场就赏敌人几枪，弹夹一次用完后在烟雾弹的掩护下抓紧时间解决。若烟雾弹耗尽了还没解决，那就拉开距离用鞭子将敌人拉近后再解决，只要稍注意，本关无伤还是很轻松的。

✣ 支线任务・收集要素

支线一览

Business Rival

任务名	完美条件
M.Ratel's Merchants	借他人之手干掉目标
M.Salmon's Ships	1、保持不被发现 2、以淑女的身分完成任务
M.Reynaud's Bypass	无伤。
M.de Vandal's Harber	用袖中剑解决目标
M.Marcantell's Materials	1、诱惑目标 2、保持不被发现
M.Chapperon's Textiles	1、2 分内完成任务 2、保持不被发现
M.de Chevallier's Weapons	1、保持不被发现 2、用火药桶炸死目标

Ship Crew

任务名	完美条件	任务概括
Mistress and Commander	无伤	放倒敌人搜刮物资
The Cannon	无伤	偷图纸
Before the Mast	无伤	赛跑

Free Slaves

任务名	完美条件	任务概括
A Family Divided	无伤	带目标前往指定地点
Earthly Belongings	不杀一人	帮助目标人物取回财产
A New Recruit		前往目的地干掉三个敌人即可完成任务

Detective【奴隶身分】

任务名	完美条件	任务概括
Helping Hand	60 秒内完成任务	寻找失踪人物。
The Case		通过鹰眼模式调查犯人的去向。
Hot Trail	用袖中剑解决犯人	干掉那个放冷枪的。
Witness protection	不引起战斗	用毒吹箭一个一个解决掉敌人即可。
The Culprit		根据线索找到目标，在 2 分内干掉他。

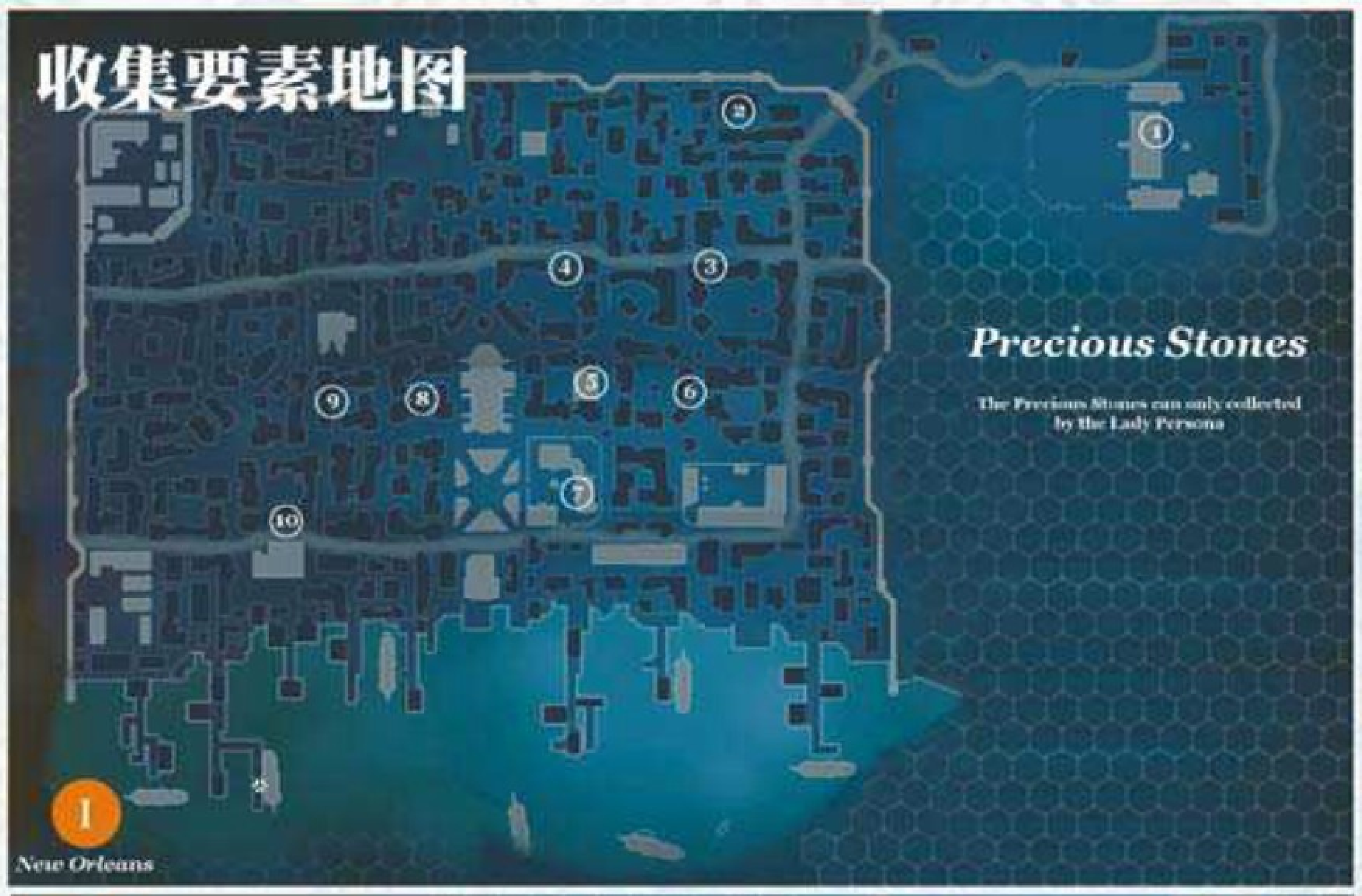
Contract【刺客身分】

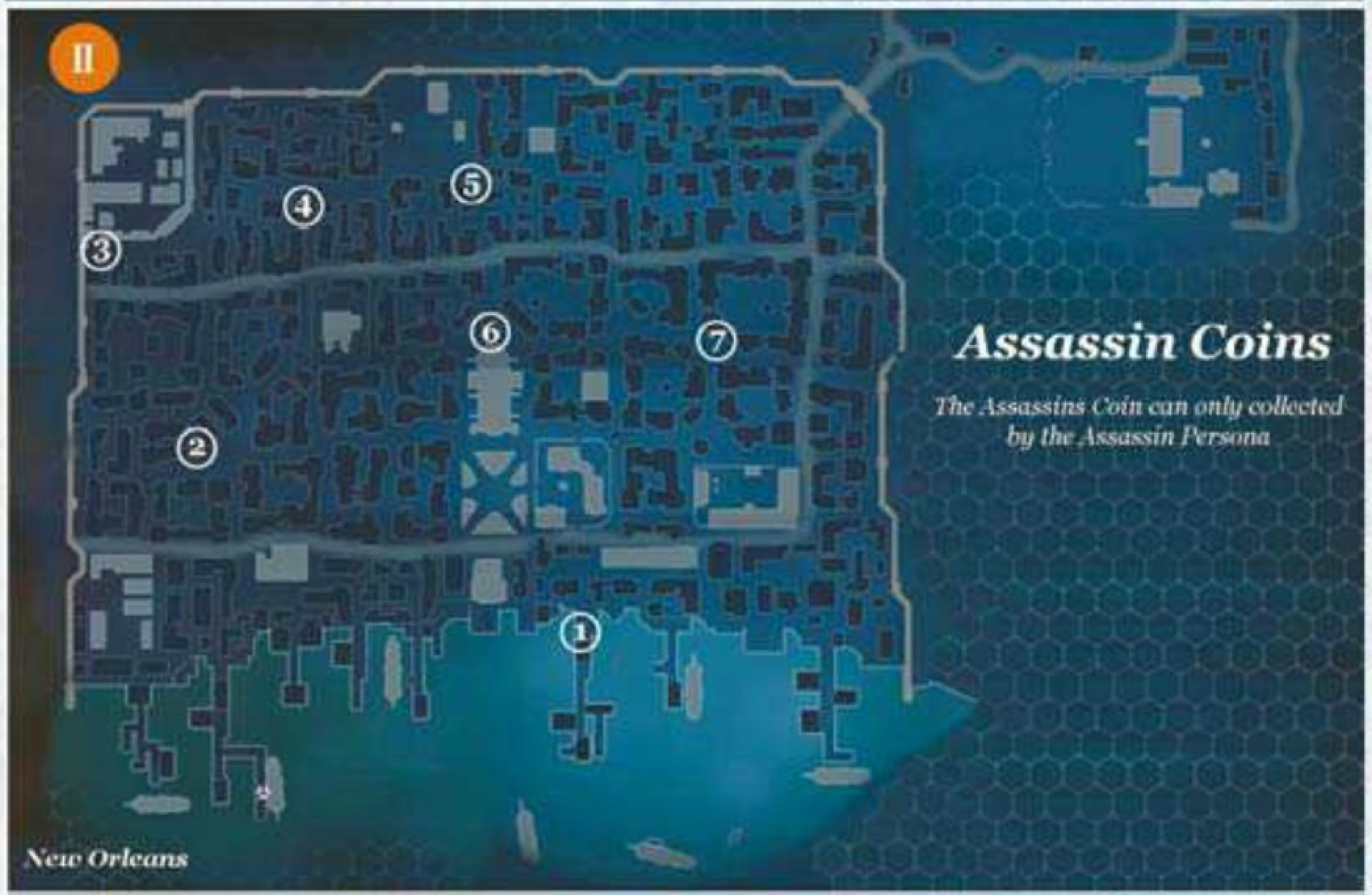
任务名	完美条件	任务概括
Delayed Justic	用袖中剑干掉目标	在目标地定位出目标后迅速动手。
The Snitch	同时干掉 2 个目标	在目标头上的建筑用袖中剑刺杀便可。
Free Delivery		先到指定地点找到要跟踪的目标，跟踪一段路后出现新目标，干掉新目标。
Safe Passage	2 分钟内完成任务	快到门口的时候用毒吹箭放到门口的几个卫兵后一口气跑出。
Pigeon Hunt		干掉目标并搜身。

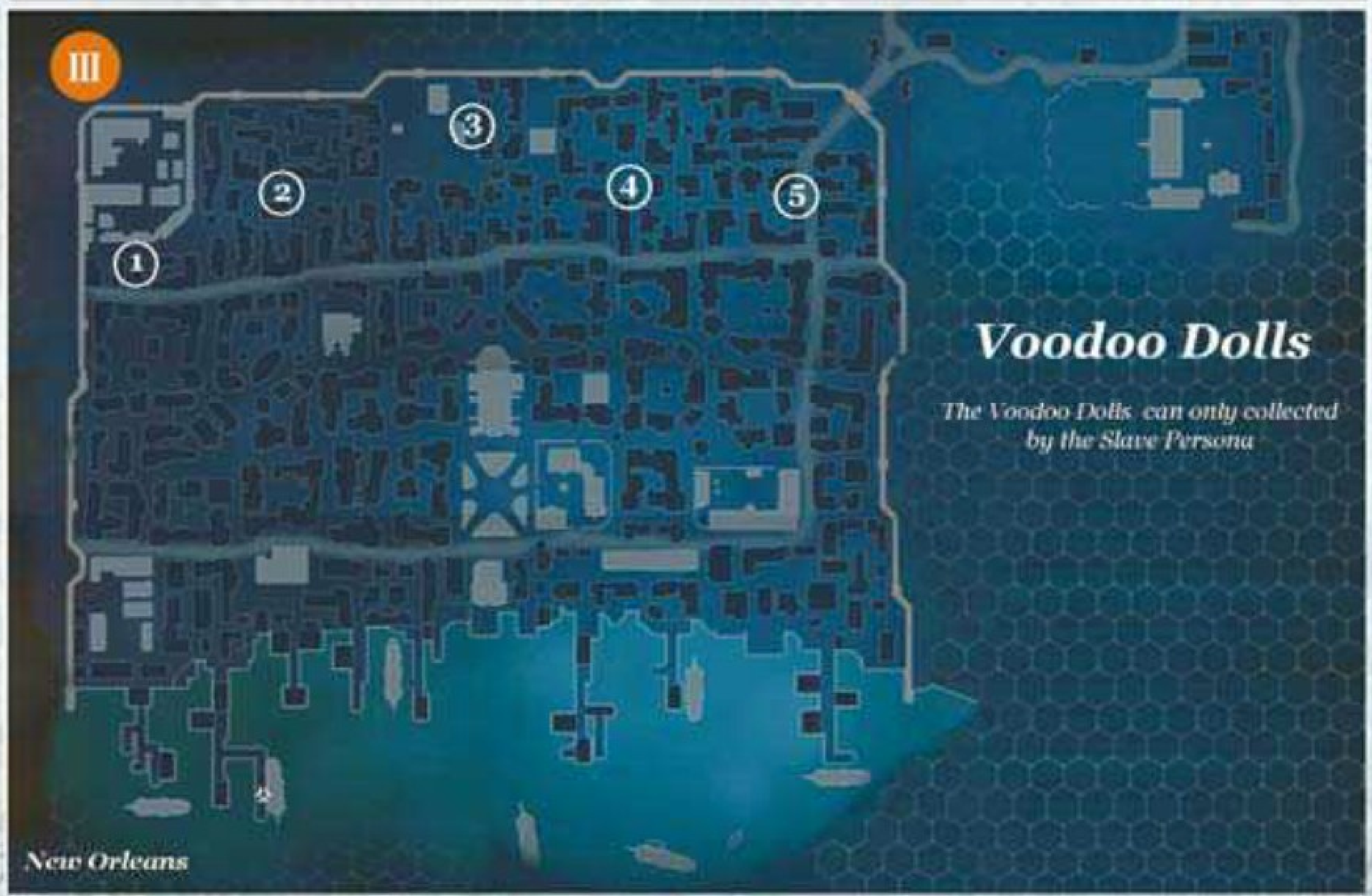
The Plot【淑女身分】

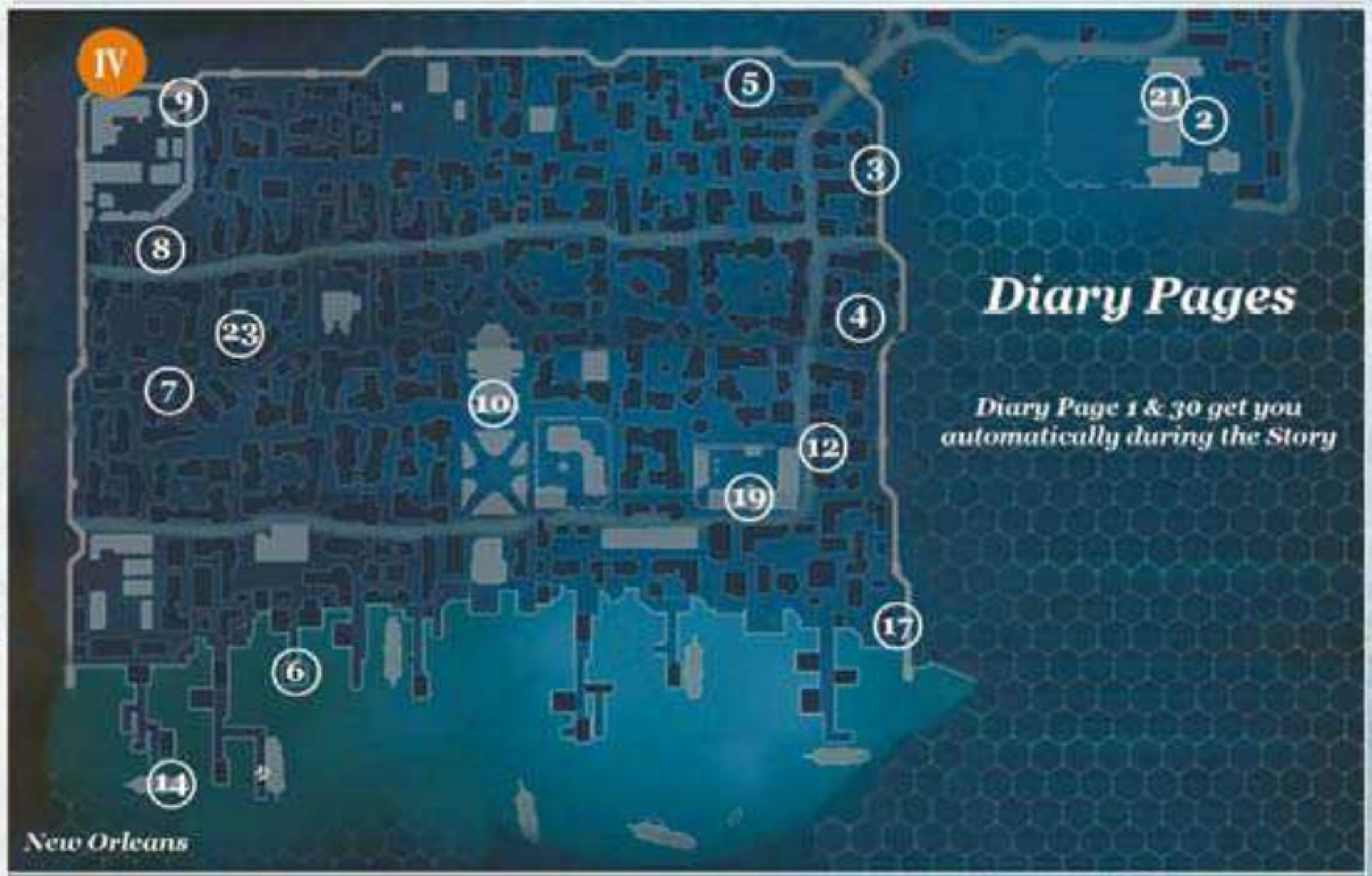
任务名	完美条件
Barely Made It	开始后前往指定地点被绑架，按照指示逐步进行便可，最后会与熊发生 QTE 战斗，一次完成后还能解锁成就。
Payback	寻找并干掉 2 个目标人物，一发吹箭放倒一个之后，另一个就会上前攻击艾芙琳。这里有一个比较方便的解决方法：开始任务之后先去找一个看上去壮实的卫兵并将其诱惑，到达目的地之前保持诱惑的状态，干掉一个敌人后，他就会跟上门算账的家伙战斗，另一个目标会在乱斗中被打死。
Breadcrumb	在绿色范围内调查钉在小木棚杆子上的斧头与靠在木柴上的火枪。
Bon Voyage	在不被发现的前提下干掉船长并搜身，用毒吹箭解决船长后再用狂暴吹箭借刀清场。
Old Friend	前往目的地干掉目标即可。
M.Chapperon's Textiles	1、2 分内完成任务 2、保持不被发现
M.de Chevallier's Weapons	1、保持不被发现 2、用火药桶炸死目标

收集要素地图





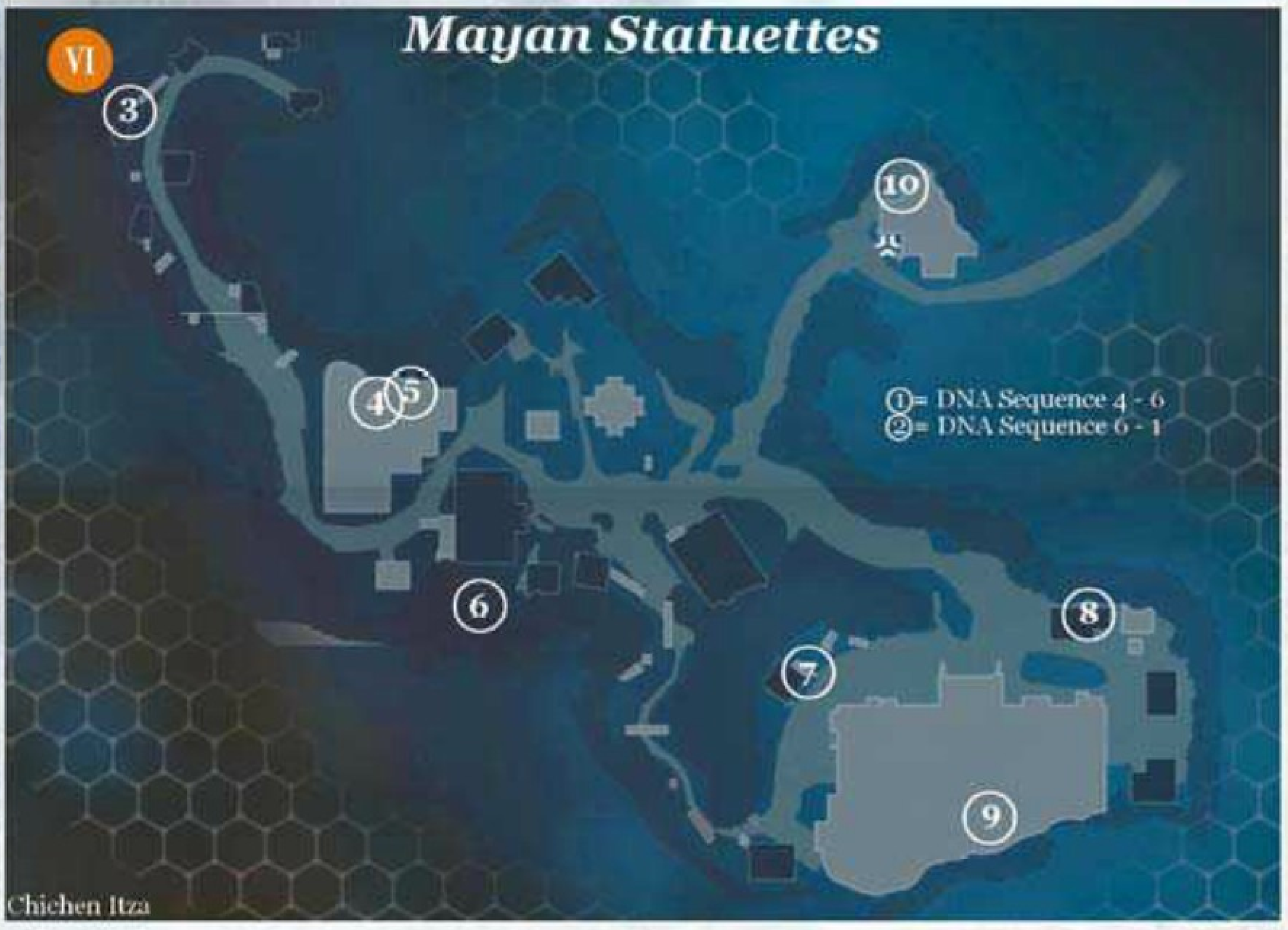




Ⅰ. 宝石（Precious Stones）：虽然所有身分都能看到在地图上显示的宝石图标，但是只有在淑女的身分下才能收集得到。收集方法很简单，前往目标地点诱惑特定NPC即可获得，个别NPC在二楼无法直接到达，由于淑女无法跳跃，需要寻找楼梯爬上去，再经过其他建筑物转移。

Ⅱ. 刺客硬币（Assassin Coins）：这个收集品只会在刺客身分的时候显示，干掉NPC后搜身获得。

Ⅲ. 巫毒娃娃（Voodoo Dolls）：当艾芙琳的身分为奴隶的时候才会显示出来。除了收集的，也有从目标NPC身上获得，即可直接偷取，也可放倒搜身。



Ⅳ. 简妮的日记残页（Diary Pages）：除了第 1 和第 30 页是自动获得的，其他都需要玩家自己寻找。

Ⅴ. 鳄鱼蛋（Alligator Eggs）：鳄鱼蛋旁边通常会有一条鳄鱼，就算遇到也不用担心，先干掉鳄鱼再慢慢掏。（第一颗蛋在剧情中获得，高处刺杀对鳄鱼同样有效）

Ⅵ. 玛雅石像（Mayan Statuettes）：有 2 个石像分别会在 Sequence4 的最后一关中的潜水部分和 Sequence6 中获得。

Ⅶ. 解毒蘑菇（Mushrooms）：图中的 M 点为开启“沼泽热病（Bayou Fever）”的支线任务。

Ⅷ. 沼泽热病病人（Bayou Fever）：图中的 M 点为开启沼泽热病（Bayou Fever）”的支线任务。

✣ 成就列表

成就数量	400 点 /30 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	0

全成就时间	25 小时左右
有无会错过的成就	无
有无影响成就的秘籍	无
有无成就 BUG	无

Sequence 1 15G
取得条件：完成第一章。

Sequence 2 15G
取得条件：完成第二章。

Sequence 4 15G
取得条件：完成第四章。

Sequence 6 15G
取得条件：完成第六章。

Sequence 8
15G

取得条件: 完成第八章。

Complete Aveline's Story
15G

取得条件: 游戏通关(伪结局)。

The Truth
30G

取得条件: 杀了所有市民E(Citizen E)体验真结局。

解锁方法: 进行主线流程的时候会出现市民E,当艾芙琳接近他们的时候,地图上也会出现绿色的范围,系统会提醒开启鹰眼寻找,找到目标后用袖中剑将其抹杀。主线剧情中有4个市民E,还有2个,一个在新奥尔良教堂楼顶⑤,另一个在Bayou 烂船船舱内⑥(主线任务中的那艘烂沉船)。

Death by Poison
5G

取得条件: 用毒吹箭干掉一个敌人。

Swamp Queen
5G

取得条件: 在不接触地面的前提下在10根树枝上奔跑。

解锁方法: 任意找两根树枝来回跑即可完成。

Machete
5G

取得条件: 在不使用连杀系统的前提下,在15秒内用初始装备的副武器甘蔗刀(Sugarcane Machete)干掉5个卫兵。

解锁方法: 建议在新奥尔良(New Orleans)地图西北方的要塞附近,主武器切换为拳头,上去给卫兵一拳后拔腿就跑,以吸引更多的卫兵,人数条件满足后使用烟雾弹,再换上"甘蔗刀Sugarcane Machete(游戏最初就装备的副武器)"抓紧时间解决,有一定的运气与技术成分。

My 1st Dressing Chamber
5G

取得条件: 购买第一间更衣室。

Complete all Mission Constraints
15G

取得条件: 所有章节都达成100%同步。

解锁方法: 不要忘记第八章的奖励任务"Connor's Way"。

Human Shields
10G

取得条件: 用卫兵作为人盾挡住10次枪击。

解锁方法: 当敌人举枪瞄准艾芙琳且头上的图标变为黄色的时候,按下A键便可抓取敌人作为一次性消费的盾牌使用。在各个地图中的红色警戒区内触发战斗,与卫兵拉开距离引他们开枪,再抓人盾,反复几次就可以解开。

Collector
30G

取得条件: 收集所有日记残缺页、鳄鱼蛋、玛雅雕像和解毒蘑菇。

解锁方法: 收集齐以下的所有物品,详细地点参考图,各收集品靠近的时候就有音效提示。

1.日记残缺页30页
2.鳄鱼蛋12颗(仅限Bayou)
3.玛雅雕像10尊
4.解毒蘑菇10株(仅限Bayou)

Persona Collector
40G

取得条件: 收集3种身分的不同收藏品。

解锁方法:

淑女: 诱惑目标,获得宝石10颗(目标详见收集地图)。

刺客: 干掉目标,获得刺客硬币10枚(目标详见收集地图)。

奴隶: 拾取、偷盗或是干掉目标,获得巫毒人偶10个(目标详见收集地图)。

Survivor
15G

取得条件: 在10次野生动物的攻击下生存。

解锁方法: 在淑女身分的支线第一个任务就能轻松完成

Shipmaster
10G

取得条件: 购买最多可持有船只数(8艘)。

解锁方法: 购买最便宜的船只便可。

Secret Lives
5G

取得条件: 完成3种身分的所有支线任务。

淑女: The Plot(共5个)

刺客: Contracts(共5个)

奴隶: Detective (共5个)

Buy All Dressing Chambers
10G

取得条件: 购买所有更衣室。

Umbrella
10G

取得条件: 用阳伞枪干掉35个敌人。

解锁方法: 阳伞枪虽然不会引起注意,但是装填时间长,城市里晃悠的时候可以多找找小混混来几枪。

Thief
5G

取得条件: 共计偷盗金钱5000écu。

解锁方法: 在刺客的身分下干掉卫兵,提升通缉度至红色,去贿赂贪官降低通缉度后,直接在贪官身上偷取,最高通缉度要使用1000écu才能消除。玩家重复"干掉卫兵→提升通缉度到最高等级→贿赂贪官→从贪官身上盗回贿赂金"这个过程5~6次即可完成。

Hangman
5G

取得条件: 用鞭子使用10次捕食者动作。

解锁方法: 发动这个技能需要艾芙琳在高处的横杆等位置,按Y拉住敌人后再往敌人的反方向拉左摇杆即可以将敌人吊起,重复10次即可解锁。(鞭子在第四章"The Company Man"的任务中获得)

One Watch is not Enough
15G

取得条件: 收集所有的怀表。

解锁方法: 游戏中共有10个怀表,在走私商人处购买,总共需要165625écu。玩家可以充分利用好船只航运,平时则可以寻找地图中的宝箱,也可以通过任务积累金钱。

Poison
10G

取得条件: 用狂暴吹箭让一个敌人发狂并一次性杀死5个敌人。

解锁方法: 最方便的解锁地方是在第三章第四个任务"Vanishing Slaves"。来到指定地点后,在树上找好位置,用狂暴吹箭对准白色衣服的卫兵来一发。在幸运的情况下,白衣卫兵会完成干掉身边的同伴再光荣牺牲。如果这个白衣卫兵在干掉5个卫兵之前就挂了,那就打开暂停菜单,从最近的检查点开始。在进行这个任务的时候也可以顺带开启鹰眼,顺带解开另一个成就"Predator"。

RHP Master
30G

取得条件: 登上所有鸟瞰点观望。

Business Woman
10G

取得条件: 完成所有商业竞争者(Business Rivals)的任务。

Ship Crew
10G

取得条件: 完成所有船员任务(Ship Crew)。

Bayou Fever
10G

取得条件: 完成沼泽热病(Bayou Fever)任务。

解锁方法: 完成支线任务沼泽热病(Bayou Fever)任务后,地图上会出现用骷髅头标志的病人,找到病人后用拳头放倒他们,再将从Bayou地图中收集到的解毒蘑菇给病人。(所有病人以及解毒蘑菇均在Bayou的地图中。)

Liberation
10G

取得条件: 完成所有解放奴隶(Free Slaves)的任务。

Predator
10G

取得条件: 开启鹰眼模式后,在树上用吹箭干掉一个敌人。

文 乐游者　协力 苍穹　美编 心の永恒

本作是去年三月份在 3DS 上发售的《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的高清移植版，借由 X360 更为强大的机能，本作无论从画面效果还是游戏实际操作的帧数上都更上一层楼。这款由西班牙的水银蒸汽工作室开发的《恶魔城》想必很多玩家已经在 3DS 上感受过了，那么高清化移植到家用机的本作究竟给玩家带来了怎样新鲜的体验呢，下面就请大家和我一起再次进入那个熟悉而又陌生的恶魔城世界吧。

X360	恶魔城 暗影之王 命运之镜 HD	Konami	动作
	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of FateHD		美版
	2013 年 10 月 31 日	本地 1 人	14.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

系统介绍

界面解说

战斗界面

①生命槽 ②魔法槽 ③当前副武器&个数
④当前等级&经验槽 ⑤地图

菜单界面（按下 Back 键）

从左到右依次是：地图信息、所用角色技能和主副武器、技能、怪物图鉴。

基本操作

按键	功能
左摇杆/方向键←/→ 角色移动	移动
Y	纵向挥鞭
X	横向挥鞭
A	跳跃/起身/快速游泳
B	使用副武器（按住可蓄力）
LB	特殊能力1
RB	特殊能力2
LT	防御/（配合摇杆）闪避
RT	抓投/悬挂/调查
LS（按住）	显示/隐藏地图
RS	副武器切换
Back/Start	暂停并调出系统菜单

注1：由于平台的改变，三个角色分别具有的两种特殊能力被分配到了LB和RB上。

注2：游戏中出现的QTE操作（BOSS战中居多），按键都是固定的，判定时间也较为宽松。

进阶操作

游戏主线中 3 名可操作角色的经验槽和招式是共通的，达到相应等级时招式就会自动解锁，下面简要分析介绍技能列表中的所有招式。

◆ Dodge（初期）

操作：按住LT+左摇杆←/→

说明：本作的回避操作是玩家经常能用到的常规技能，初期的杂兵动作都比较缓慢，所以回避操作使用起来也是相对容易，该操作在地面上使用判定为翻滚、空中时为突进。如果使用的角色还没有获得二段跳的技能，那么该操作在空中向前突进也可以增加一定的跳跃距离，是非常实用的基本技巧。

◆ Block（初期）

操作：按住 LT

说明：基本的防御操作，地面和空中无所不能，而且空中防御时会产生短暂的滞空时间，滞空的时候主角犹如乔丹附体，在躲避攻击和机关时效果立竿见影。不过当敌人发出白色亮光的蓄力攻击是防御不能的，要知道主角也不是无敌的啊。

◆ Synchronized Block（初期）

操作：敌人攻击命中的瞬间按 LT

说明：即时防御，同样在地面和空中皆可使用，成功发动后能弹开敌人的攻击并使其硬直，从而创造反击的空档。本作除了EASY 难度外，其他难度下敌人的攻击都还是很疼的，所以善加利用好回避和即时防御系统来伺机反击才是上策。

◆ Chained Grab（初期）

操作：RT

说明：将敌人打成半残状态后，会令其陷入全身发出白光的眩晕状态，此时对着敌人按 RT，就能发动相当炫丽的终结技（该操作判定较为宽松，就算隔着一段距离依然有效，在地面和空中的演出效果也不同）。所有 BOSS 在生命槽打空时都必须用 RT 键终结，不要给其苟延残喘的机会，否则一段时间后 BOSS 会回复少量生命槽。

◆ Stomp（初期）

操作：（在空中）按住 LT+ 左摇杆↓

说明：虽然名为“重踏”，但实际上并不能攻击敌人，仅用于快速下落以及躲避敌人的空中攻击。

◆ Fast Recovery（初期）

操作：（受伤害时）A

说明：受到敌人攻击、被打翻在地时能快速起身，能够避免受到二次伤害。

◆ Direct Attack（初期）

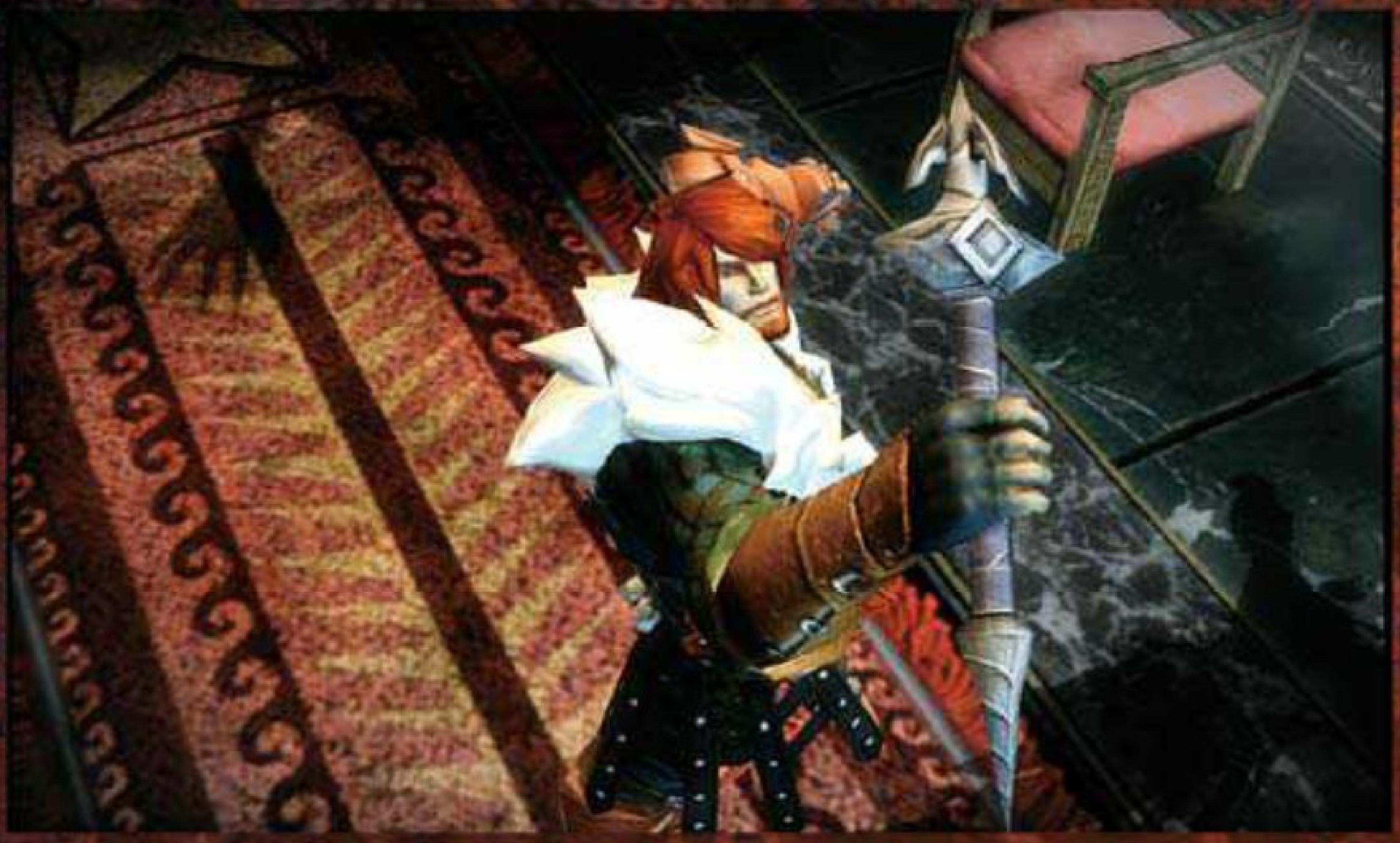
操作：X

说明：横向挥鞭，攻击前方的目标，攻击范围较小，属于“小快灵”的攻击方式。

◆ Area Attack（初期）

操作：Y

说明：纵向挥鞭，能够攻击上方到前方夹成的直角范围内的目标。在攻击速度和威力都稍逊于横向挥鞭。



◆ Direct Attack Combo（初期）

操作：XXXX

说明：横向挥鞭 4 连击，相比普通横向挥鞭，有着速度快、单击威力大的特点。

◆ Area Attack Combo（初期）

操作：YYYY

说明：纵向挥鞭 4 连击，前两下可攻击上方到前方 90° 范围内的目标，后两下可将攻击范围扩大到 180° （空中时扩大为 360° ）。同样速度和威力都不如上一招。

◆ Direct Attack Combo Final（Lv2）

操作：XXXXX

说明：在 X 键 4 连击的基础上追加第 5 下横向挥鞭，最后一下有较高几率打翻敌人。作为很早就能觉醒使用的连技，虽然攻击范围有限，但是威力较高，出招速度快且最后一击有吹飞敌人的可能，是非常实用的技能。

◆ Area Attack Combo Final（Lv3）

操作：YYYYY

说明：在 Y 键 4 连击的基础上追加第 5 下纵向挥鞭，最后一下有两次判定，可攻击前后方 180° 范围内的目标（空中时为 360° ）。较大的攻击范围弥补了威力小的缺点，初期是用来对付空中敌人的不二选择。

◆ Guillotine（Lv4）

操作：（空中）按住 X

说明：在空中如落雷一般的挥鞭下落攻击，可打翻敌人，威力较大但速度稍慢。

◆ Spinning Chain（Lv5）

操作：（空中）按住 Y

说明：在空中进行旋转挥鞭攻击，可攻击 360° 范围内的目标，威力比前一招小但速度更快。

◆ Rising Strike（Lv6）

操作：X+B

说明：挥鞭攻击前方的目标，将其挑空的同时自己也跃到空中，可展开空中追击。本作中敌人带白光的蓄力攻击都具备霸体判定，普通攻击、甚至是带有吹飞效果的攻击都无法打断，但是带有挑空属性的招式例外。对于地面上只要是吃挑空攻击的敌人，它们的任何攻击都可以被 Y+B 或 X+B 中断，即使面对多个敌人也有非常有效。

◆ Rising Assault（Lv7）

操作：Y+B

说明：像龙卷风一样向上旋转攻击前后方的目标、将敌人挑空的同时自己也跃到空中，继而展开空中追击。

◆ Tremor Punch（Lv8）

操作：按住 LT+X

说明：蓄力掌击攻击前方的目标，有破防效果，对于持盾的、以及经常防御的敌人非常有效。

◆ Earthquake Punch（Lv9）

操作：按住 LT+Y

说明：蓄力震地攻击，威力较小但有一定的范围效果，可震倒附近的敌人。

◆ Heavy Direct Counterstrike（Lv10）

操作：即时防御成功后接 XXX

说明：在即时防御成功后迅速对前方的目标进行 3 连击。

◆ Heavy Area Counterstrike（Lv10）

操作：即时防御成功后接 YYY

说明：在即时防御成功后对前后方 180° 范围内的目标（空中时为 360° ）进行 3 连击，最后一下有两次攻击判定。出手速度和威力都略逊于上一招。

◆ Guillotine Final（Lv11）

操作：（在空中）按住 X、落地后继续按住 X

说明：在空中蓄力 X、落地后追加一次收鞭攻击，可打翻敌人，但速度稍慢。此招不仅威力巨大，在面对会防御的敌人时也有很高的实用性，收鞭攻击的吹飞效果就连 BOSS 也躲不掉，非常霸道。不过缺点是最后的收鞭速度稍慢，收招硬直大，容易被敌人中断。

◆ Spinning Chain Final（Lv12）

操作：（在空中）按住 Y、落地后继续按住 Y

说明：在空中蓄力 Y、落地后追加旋转挥鞭攻击，可攻击前后方 180° 范围内的目标（空中时为 360° ），为三次判定。

◆ Chain Shredder（Lv13）

操作：按住 X

说明：向正前方进行连续快速的挥鞭攻击，单击的伤害不高，但胜在速度快，累积伤害较为可观。

◆ Chain Barrier（Lv14）

操作：按住 Y

说明：向正前方进行 5 次挥鞭重砸，速度较慢但单击威力大，可攻击上方到前方夹成的直角范围内的目标，并且可打翻敌人。

◆Chain Shredder Final（Lv15）

操作：按住 X+X

说明：在 X 键快速挥鞭攻击的最后追加一个小跳后的挥鞭重砸，攻击前方的目标，可打翻敌人。

◆ Chain Barrier Final（Lv16）

操作：按住 Y+Y

说明：在 Y 键 5 次挥鞭重砸攻击的最后追加一个小跳后的旋转挥鞭攻击，可攻击到 360° 范围内的目标。此招兼具威力和攻击范围，无论是对付空中还是地面的敌人都非常实用，前期的挥鞭攻击可以通过按住 X 键终结，且能随时用摇杆改变攻击方向。在面对 BOSS 时，能够在有限的攻击时间内将伤害最大化，同时还能保证自己不受伤害，面对会防御的敌人也可利用按住 Y 的攻击来进行破防。

◆ Hurricane（Lv17）

操作：LT+X 后按住 X

说明：在蓄力掌击后向正前方发动犹如飓风般的旋转挥鞭攻击，准备时间较长，但是威力最大的攻击招式。此招专治各大 BOSS，不过由于发招速度慢，在对付普通杂兵时不推荐使用。当面对 BOSS 时，利用即时防御给对方造成的巨大硬直，可以随心使用，打得 BOSS 痛不欲生。下一招类似的“Tornado”由于攻击范围是垂直方向，实用性上逊色不少。

◆ Tornado（Lv18）

操作：LT+Y 后按住 Y

说明：在蓄力震地攻击后向前后方 180° 范围内发动如龙卷风般的挥鞭攻击，持续时间、威力和速度略逊于上一招。

副武器 & 特殊能力

本作的 3 名可操作角色的经验槽和招式虽然是共通的，但所持有的特殊能力以及副武器却是相互独立的，且个人的能力也有一些细微的差异，下面逐一介绍。

西蒙·贝尔蒙特

贝尔南德斯之魂(Spirit Of Belnades)：可以替角色承受伤害，每承受一次消耗一定的魔力槽，但对即死型的陷阱和高空坠落伤害无效。

施奈德之魂(Spirit Of Schneider)：会用弩箭自动攻击附近的敌人，每攻击一次消耗一定的魔力槽，可在角色操作机关等无防备状态下予以保护。

投斧(Throwing Axe)：是系列玩家比较熟悉的副武器，向前方投掷斧子，蓄力后带有火焰效果且可破甲或打翻敌人，不过投斧的抛物线比系列以往的要低不少。

油瓶（Oil Flask）：攻击方式类似以往的圣水，向前方地面投掷油瓶、对一定范围内造成火焰伤害，蓄力后伤害判定范围变大。

西蒙在初期使用的武器是皮鞭，攻击范围固定但是对敌人只能近身进行抓投。随着剧情发展会得到其父亲的“战斗十字架（Combat Cross）”，之后才可以远距离抓投敌人，以及使用悬挂点进行摆荡、攀爬。西蒙全程都没有二段跳能力，故在需要滞空的场合应多利用 LT 键的空中防御和突进回避。

阿鲁卡多

雾气形态（Mist Form）：配合 LT 键和左摇杆，瞬间移动可穿过铁门或敌人，每移动一次消耗一定的魔力槽，穿过敌人时能吸取其生命值。

狼人形态（Wolf Form）：角色的攻击力大幅提升，攻击每命中敌人一次消耗一定的魔力槽，该形态下可以破坏有狼型脸孔的大门。

蝙蝠（Bat Projectile）：放出蝙蝠群向前方的目标展开攻击，蓄力后放出的蝙蝠更多，提升伤害判定范围和威力。

沙漏（Stopwatch）：没有伤害效果，可以在一定时间内减缓时间的流逝，让周围机关、敌人的动作变慢，蓄力后可以延长效果时间。除了解谜外，沙漏在战斗中也能起到极大的帮助，但对部分 BOSS 无效。

阿鲁卡多初期持有的武器“暗夜之殇（Dark Pain）”就允许其远距离抓投敌人、使用悬挂点，武器强化后可以按 R 键在磁力轨道上滑动。获得“暗影之爪（Shadow Claws）”后在发光的墙壁间可以进行蹬墙跳，也可抓住这种墙壁缓缓下滑。获得“恶魔之翼（Demonic Wings）”后可以进行二段跳，值得一提的是二段跳后按住 A 键能进行滑翔，可以防止从高空坠落时的伤害。

特雷弗·贝尔蒙特

光魔法（Light Magic Medallion）：沿袭自《暗影之王》，不过惟有攻击命中时才会消耗魔力槽，该效果下造成的伤害全部可以转化为回复自己的生命值。

暗魔法（Shadow Magic Medallion）：沿袭自《暗影之王》，同样惟有攻击命中时才会消耗魔力槽，该效果下角色的攻击力大幅提升。

回旋镖（Boomerang）：投掷出后在正前方一定距离内飞行一个来回，命中敌人后需一段时间才会有伤害判定，蓄力后提升威力，且命中时即造成伤害。

电流弹（Electric Bom）：投掷后可在前方形成一个半圆形的电流场，令范围内的敌人无法动弹并造成持续伤害（部分大型敌人仍可行动），蓄力后范围扩大且效果时间延长。

特雷弗初期便持有“战斗十字架（Combat Cross）”，可以直接远距离抓投敌人、使用悬挂点、在发光墙壁进行蹬墙跳和缓缓下滑、在磁力轨道上滑动，武器强化后可以破坏特殊的石门。他一开始便能二段跳，但与阿鲁卡多不同的是，二段跳不带有翅膀效果，也就无法滑翔。得到“速度之靴（Speed Boots）”后快速向同一方向连推两次滑杆可在一定时间内奔跑，从而进行超远距离跳跃。

场景要素

下面概括地介绍一下迷宫中出现的各种要素。本作并没有地图完成度的概念，存档后显示的百分比表示隐藏要素的获得完成度，隐藏要素则包括下文介绍的上限宝箱、经验卷轴和怪物图鉴三大类。

悬挂点：高处发出蓝紫色光芒的亮点，在其有效范围内按 RT 键，即可伸长锁链勾住悬挂点。悬挂状态下按 A 键为摆动，按↓为竖直垂下，再按一次 RT 键松开悬挂。

可动物体：在场景中有时会有木箱、铁筐以及各种机关，接近时会发出白色的光亮，此类皆为可移动的物体。靠近后按 RT 键，配合方向键进行推拉，再按一次RT键即可松开。

木桶：与以往系列作品不同，本作的烛台并不能打破，可破坏类的道具仅有木桶一种，打破后会随机出现副武器、魔法槽的补给或回复生命槽和魔法槽的鸡肉。

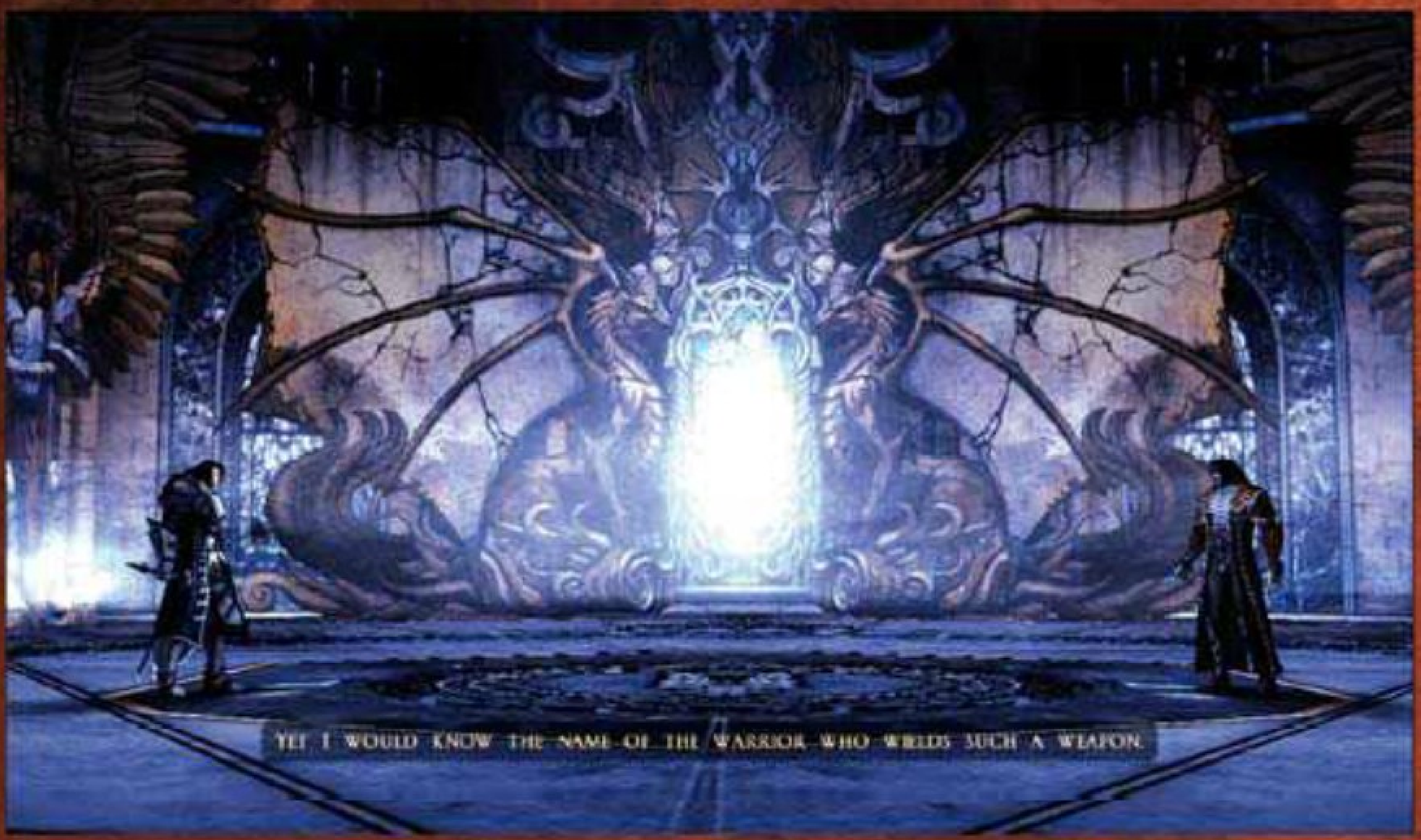
生命池 / 魔法池：形态分别是绿色和黄色的水池，用于回满生命槽和魔法槽。池水可以无限使用，不过在使用一次后就会变暗、暂时无法再用，需隔一段时间后方能恢复功效。

传送装置：装置的外型如同一个怪物的头部，其嘴部就是传送口。传送装置用于在恶魔城的各区域间进行快速移动，同种颜色相互对应。部分初期在铁笼内的装置需要先从另一侧传送过来，铁笼才能开启。

上限宝箱：提升上限的宝箱分为增加生命槽、魔法槽和副武器最大上限三类，这些宝箱往往隐藏在一些非必经之路上，是隐藏要素之一。

经验卷轴：放置在战士尸体旁的卷轴，散发着紫色的光芒，是隐藏要素之一，按 RT 键即可拾取。本作的卷轴除了能对剧情、流程提供一定的提示外，还会增加角色的经验槽。平时在与敌人的战斗中，也会掉落紫色的经验点，经验槽累积到一定程度后就能升级，但升级并不提升角色的 HP、MP 或是攻防能力，仅仅用于解锁角色的技能。

怪物图鉴：漂浮在半空中的书页，是本作的隐藏要素之一。触碰后便可得到，用于开启主菜单"Extras"→"Bestiary"的可动式怪物图鉴。



剧情攻略

图标说明

下文会给出全部区域的地图，由于是移植版游戏，X360 版的地图与宝箱等位置与 3DS 版相同，所以在这里就沿用 3DS 的地图截图供玩家参考，有些需要特殊技能才会取得的宝箱，下文会加以叙述，一些显而易见的隐藏要素就不再赘述，攻略中只会讲解一些较容易忽略或错过的隐藏要素拿法。某种敌人初次登场时会附上简单的对策打法，供不擅长 ACT 的玩家参考。

地图图标	解释
紫色圆点	经验卷轴
绿色圆点	生命上限宝箱
黄色圆点	魔法上限宝箱
红色圆点	副武器上限宝箱
黑色圆点	怪物图鉴
绿色/蓝色/红色菱形	传送装置
绿色方块	生命池
黄色方块	魔法池

Prologue ~ Gabriel Belmont ~

剧情

故事发生在加百列·贝尔蒙特踏上讨伐暗影之王的征程前 1 年，他奉圣光兄弟会之命外出执行任务。此时的加百列并不知道，妻子玛丽(Marie)已经怀上了自己的骨肉。从潘神(Pan)手持的"命运之镜"碎片所展现的未来中，残酷的现实令这位坚强的女子也不禁失声痛哭。为了保护刚刚降生的特雷弗，玛丽只得忍痛与儿子分离，将其交给修会的长老秘密抚养，并向归来的丈夫隐瞒了真相。

之后，加百列在恶魔面具的驱使下亲手杀死妻子，在击倒三位暗影之王和撒旦后，最终成为了吸血鬼王(《暗影之王》剧情)。成为德拉库拉的加百列向圣光兄弟会和人类发动了战争，另一方面，并不知道自己的身世的特雷弗也已长大成人，并有了自己的儿子西蒙。而围绕着贝尔蒙特家族血脉的恩怨情仇，也就此展开……

序幕是操纵加百列进行的教程章节，没有生命槽和魔法槽的概念。虽然没有副武器等系统，但加百列初期就可以使出系统部分"进阶操作"里介绍的全部招式，玩家不妨都尝试一下。三名 AI 士兵不用管，在清掉桥上的杂兵后本章结束。

◆ Shadow Crawler

攻击方式只有两种：一为单手摆臂攻击，二为蓄力后的突进攻击。前者非常适合用来练习防反的时机，后者从蓄力到发招的间隔较短，一看到其嘴部的亮光就要果断向后翻滚躲避。两招都是地面判定，面对大群杂兵时挑空攻击比较安全。

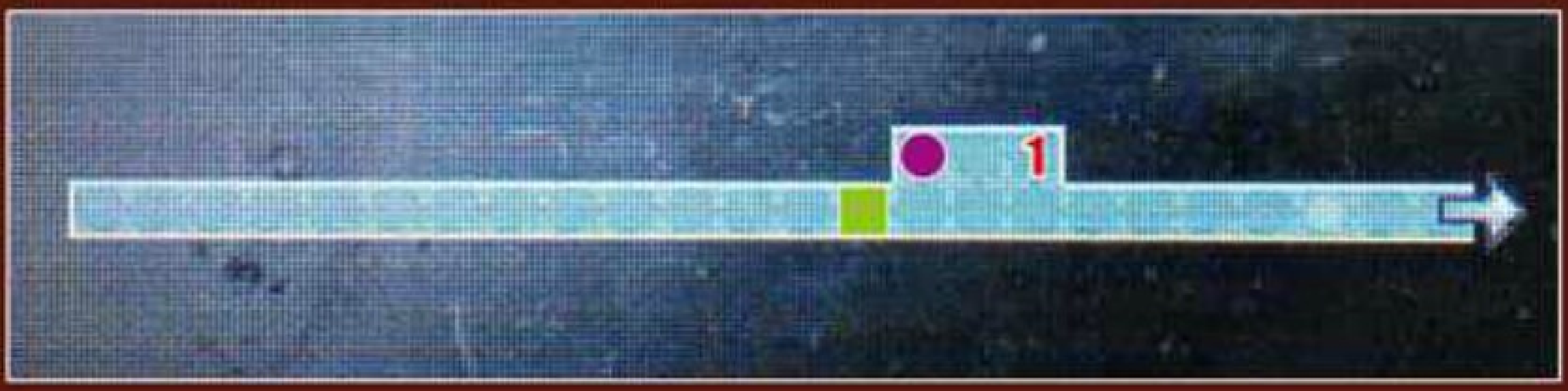
ACT Ⅰ ~ Simon Belmont ~

剧情

时光荏苒，一晃已过去 57 年，特雷弗之子——西蒙·贝尔蒙特如今都已是一位长满络腮胡子的中年人，然而多年以来，一个噩梦始终萦绕在其心头。在西蒙 6 岁那年，父亲特雷弗前往恶魔城讨伐德拉库拉，但就此一去不返，随后，家人居住的村庄遭到德拉库拉派出的恶魔围攻，他与母亲塞法（Sypha）也在逃难的过程中生死两隔。侥幸逃生的西蒙被山中的居民养大，他也在与野兽和大自然的较量中不断成长。如今，36 岁的西蒙只身一人向恶魔城挺进，目的就是为双亲报仇。

★ Cursed Village

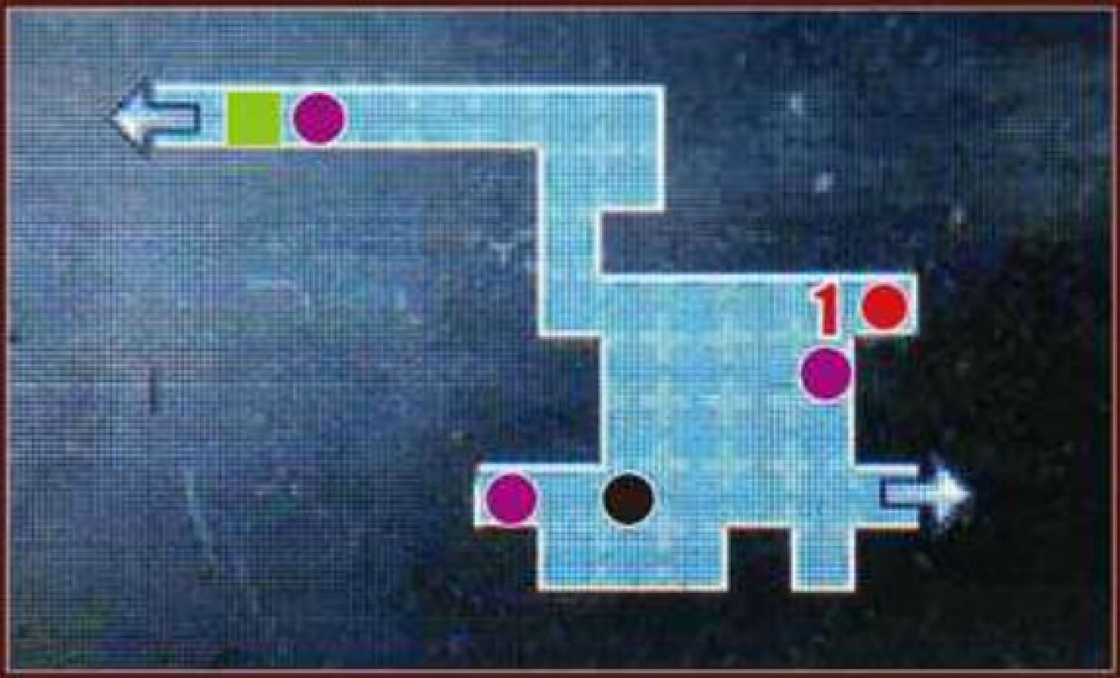
村庄的地形是单线程的，杂兵也非常弱。在地图中部的房屋内拉动木箱作为垫脚物，在最上层战士的尸体边可以找到首个经验卷轴，①处触发剧情获得副武器"投斧"。本作的副武器是按照数量消耗的，各种副武器的数量共通，平时不妨积极打碎木桶进行收集。



◆ Zombie

行动缓慢的丧尸有三种攻击方式：①单手挥臂攻击；②近身啃咬攻击；③摘下头颅投掷攻击。前两招都可以防反，第三招虽然有亮光效果但并非蓄力攻击，用翻滚回避或防御应对皆可。

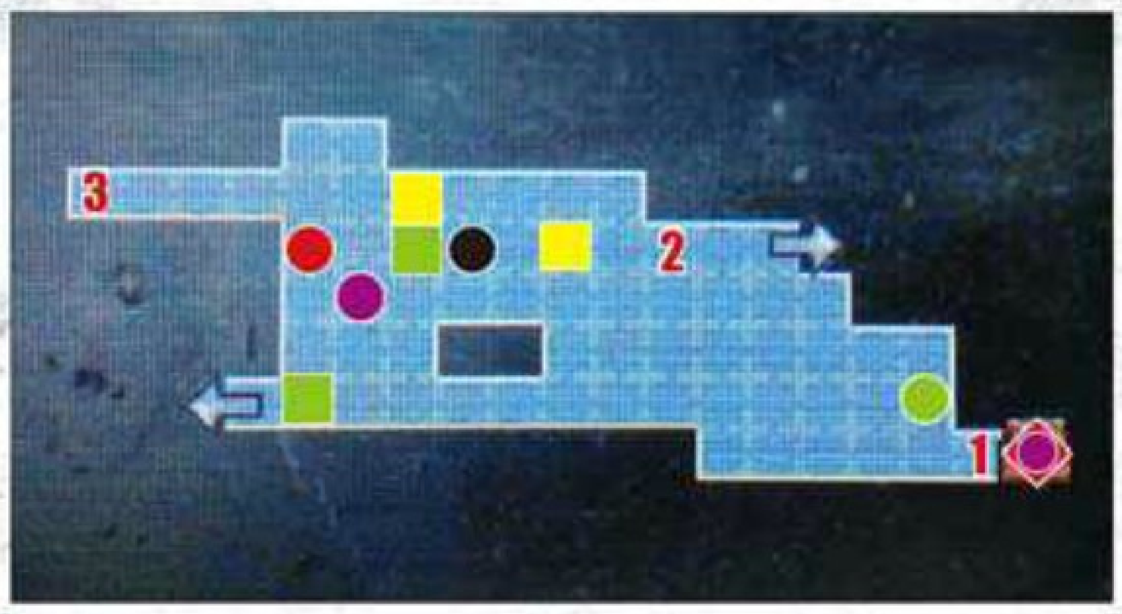
★ Castle's Outer Wall



恶魔城的吊桥升起，西蒙只得另寻他路。从发光的平台一路按↓+A/RT逐级跳下，经过一段木桥后可以看到对面高台上的悬挂点（①处），不过暂时无法利用。走过最下层时木桥会断裂，不过无须担心，本作的角色终于不是旱鸭子了。在水下行动时按A键可以快速游泳，且上屏幕会多出一条氧气槽，在水下冒气泡的位置稍作停留可以补充氧气。潜水游过岩洞，在左侧可以找到怪物图鉴和一个卷轴。

★ Forgotten Caves

一路向前，爬过绳子后会看到第一个生命上限宝箱（爬绳子之前不要跳入水里，不仅没有隐藏宝物，还会被半鱼人追着咬），从该平台向下跳可以进入一个隧道，不过铁门的开关在另一端（①处），目前无法通行。继续向上攀爬，在平台间跳跃的时候要注意，本作中角色从过高的位置摔落是会掉血甚至直接死亡的，在跳跃时不妨多用LT配合方向键的空中突进。看准蒸汽的间隙跳过绳索后，沿路依旧有几个悬挂点无法使用，每处都涉及到一个隐藏要素的收集。来到②处触发剧情，西蒙见到了头戴面具的神秘角色——失落的灵魂（The Lost Soul），他提醒西蒙寻找父亲留下的武器“战斗十字架”后就飘然离去。右侧有无数亡灵飘下的瀑布无法通行，先向上攀爬，到地图左上角的③处获得特殊能力“贝尔南德斯之魂”，随后有一场强制战斗，共6只半鱼人、3只鹰身女妖。获胜后回到亡灵瀑布的位置，开启“贝尔南德斯之魂”的保护效果缓慢通过。



◆ Merman

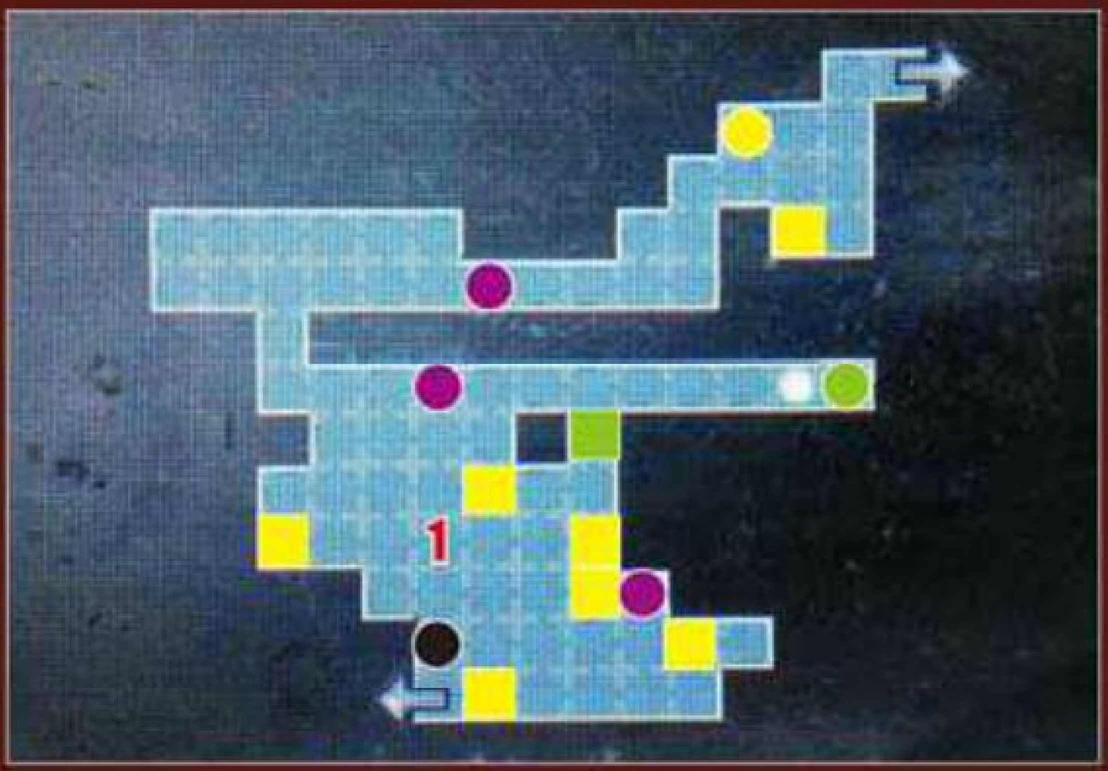
半鱼人的攻击套路也很简单，单手摆臂攻击可以轻松地防反，蓄力后的突进攻击距离较长，建议向后翻滚闪避。在水下游动时由于无法攻击，看到半鱼人蓄力就要按A键，蹿出一段距离来借此躲闪。

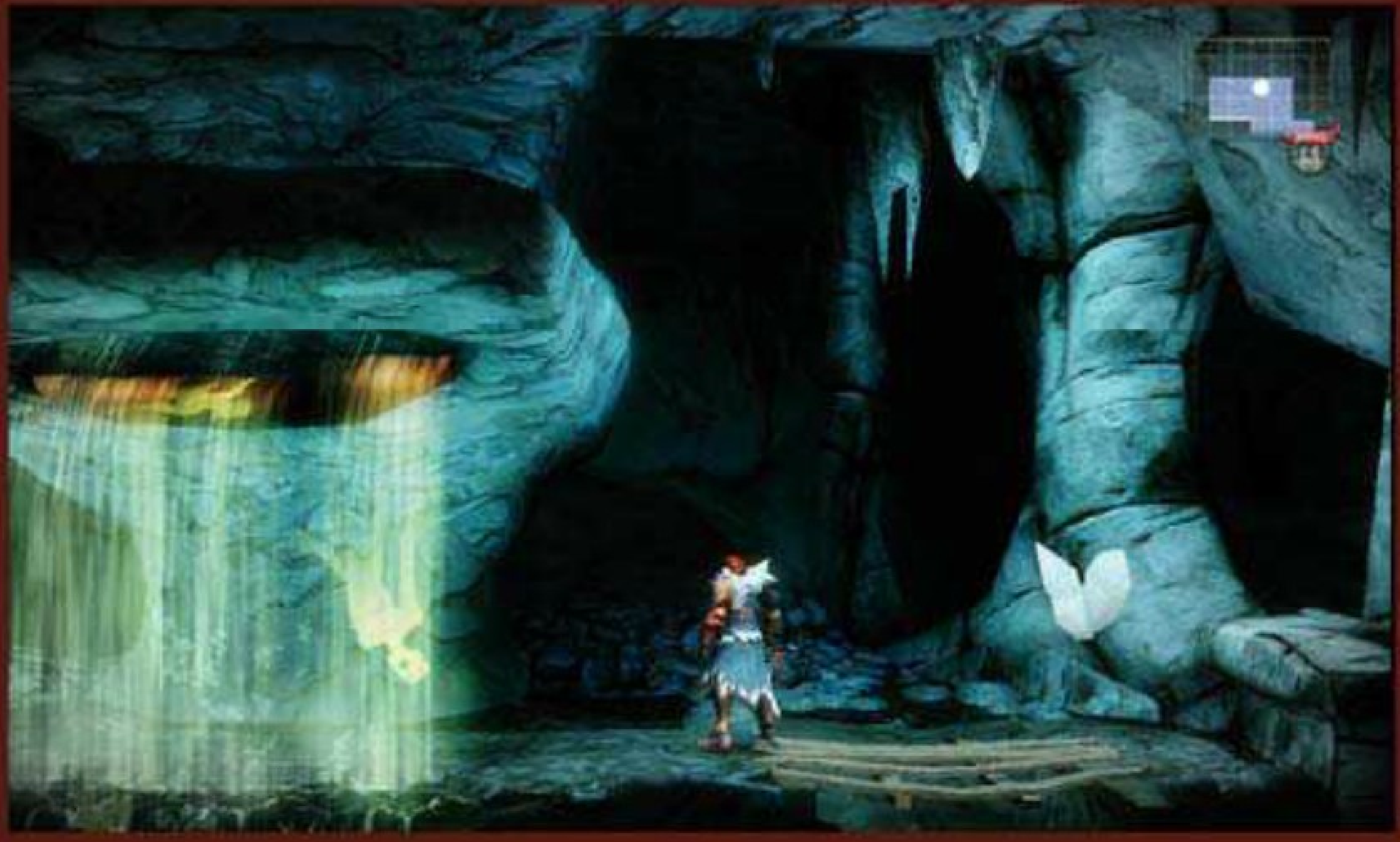
◆ Harpy

鹰身女妖作为首个飞空兵种有俯冲突击和射箭两种招式，前者速度颇快、后者有一定的追踪性且无法防反。不过其攻击时都伴随着一声尖叫，可以听声来提前判断。在空中招式尚未解锁时，用Y键的范围攻击足以对付她。

★ Deadly Waterfalls

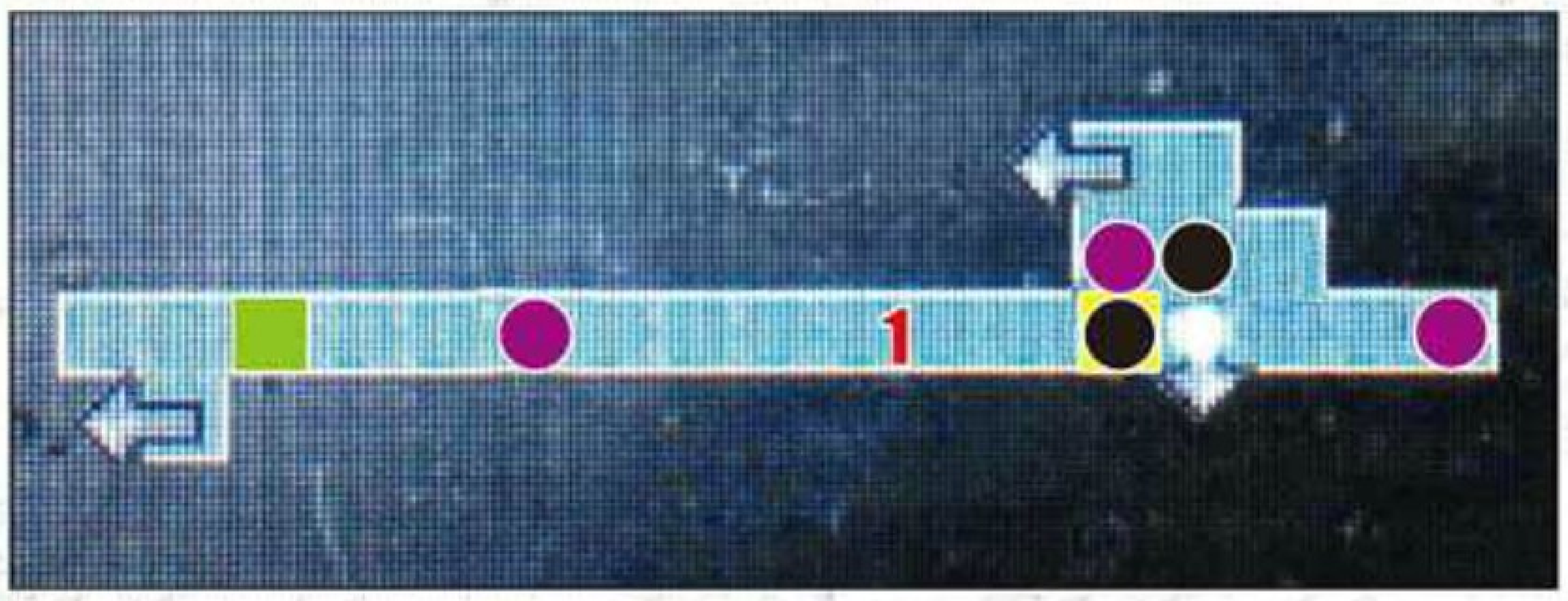
本区域有大量的亡灵瀑布，需要开着“贝尔南德斯之魂”，沿途注意用魔法池补给，否则一旦魔力耗尽就得靠血硬抗着通过了。在即将进入瀑布范围时可以用LT键翻滚的方式，这样能节省少量的魔法值。此外，本作在战斗中除了经验值外，攻击命中或即时防御成功都有机会掉出魔法点用作回复，但开着任意魔法攻击的时候就不会掉落了，这点需要留意。由①处狭缝间的缺口跳上（注意如图位置先向左上方跳上高台在往左走方可找到箱子，不要从地下开技能通过，这样可以节省一些魔法值），将上层的木箱向右推落并继续向右推，作为垫脚石就能跳到上层。来到上层后绿色的水潭是即死陷阱，千万不要落入其中。沿途大量的悬挂点都无法使用，先到地图右上角搭乘升降梯前往下一区域吧！





★ Castle Hall

前进不远看到一只杂兵，地上有一个卷轴，到达①处便会进入首场BOSS战。获胜后搭乘右侧的升降梯前往下层。



◆ Scaven

长得像大老鼠一样的敌人，只会使用突进攻击，建议与其保持中距离，这样突进的过程中留给玩家的反应时间较长，可以轻松防反。面对多只时尽量让其全都保持在自己的一侧，不要腹背受敌。

◆ Flying Scaven

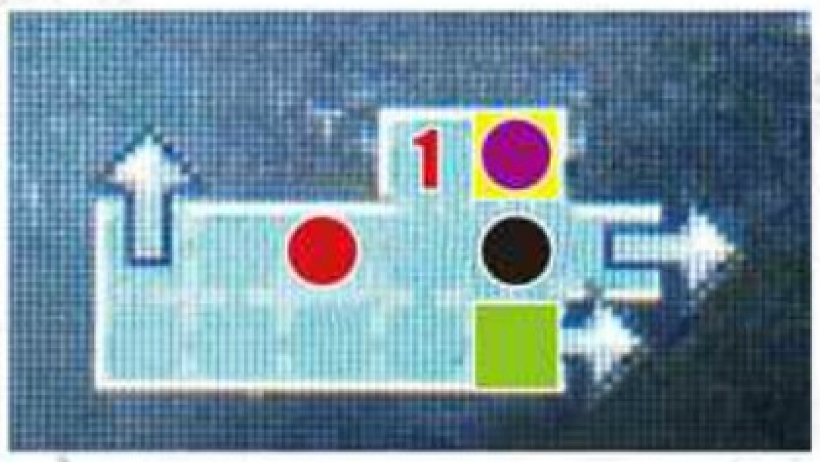
会飞的大老鼠，同样只会使用一招俯冲突击，而且发招前会大叫一声，非常容易掌握提前量。

BOSS战 · Night Watchman

一开始先要清掉场上的两只小怪，之后守夜人才会登场。他跳上场的时候带有攻击判定，被抓住的话需要按QTE挣脱。此阶段BOSS只有两招，一为蓄力后的挥杖攻击，自身旋转一圈，对前后都有攻击判定；另一招为挥杖三连击，第三下为蓄力无法防御。此阶段建议与BOSS保持中距离，看见他出三连击就果断上去防反，然后

接一套 X 键连击可以将其打翻，此时再补一套对地面有判定的 Y 键连击。另外用蓄力的投斧也能直接把他撂倒，同样可以上去补刀。BOSS 的血量削减至 3/4 和 1/2 时会分别召唤两波小怪，打法照旧。其血量降至 1/3 时会熄灭场景中的灯火，仅能看到手杖亮光，其“∞形”的移动轨迹也是伤害判定的范围，先朝着一侧跑，等其快越过头顶时朝反向翻滚即可回避（如图位置）。不过手杖的速度会越来越快，掌握不好节奏的玩家可以开魔法效果来抵御伤害。最后在 BOSS 陷入闪光眩晕状态时记得按 RT 键发动 QTE 终结技，否则其会回复一定的生命槽（这个现象以后就不重复了）。击败 BOSS 之后不要着急坐升降梯下去，在场景右侧还有一个卷轴不要忘了。

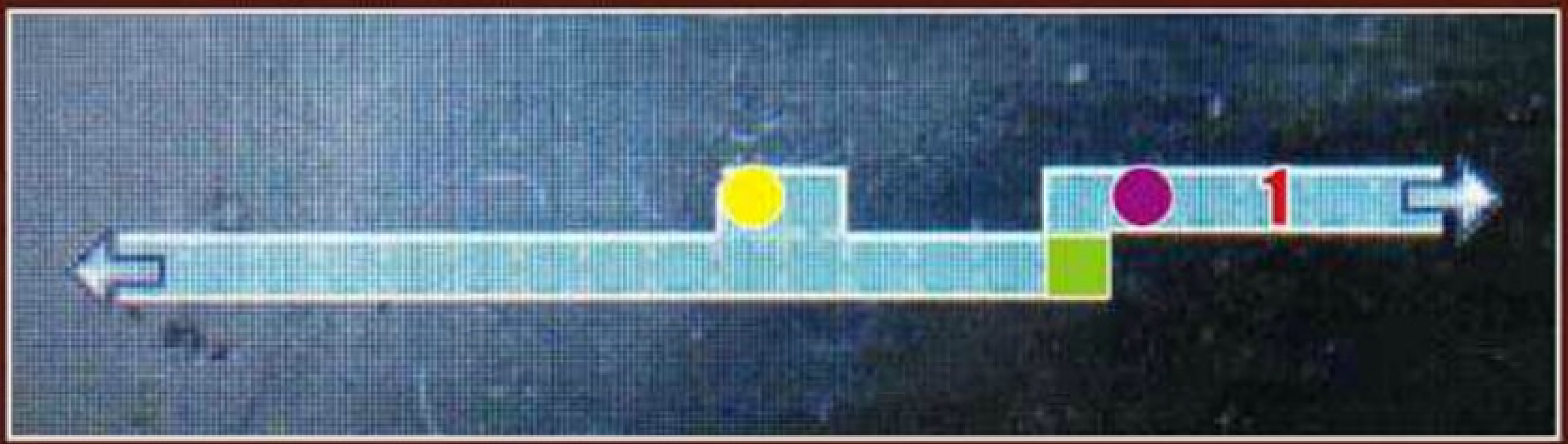
★ Guards Room



在拉动闸门的中途会有丧尸出来骚扰，所以在拉动开关之前先打开魔法的防御效果会比较好。在①处会看到一束红色的激光挡道，同样需要“贝尔南德斯之魂”的效果才能通过。

★ Cells

搭乘上轨道车后顺时针转滑杆即可前进，到达①处后得到第二件副武器——油瓶（RS 键切换副武器），随后便有一场面对大量骷髅战士的强制战斗，在其多个站位靠近时不妨投掷油瓶造成范围伤害。



◆ Rotten Zombie

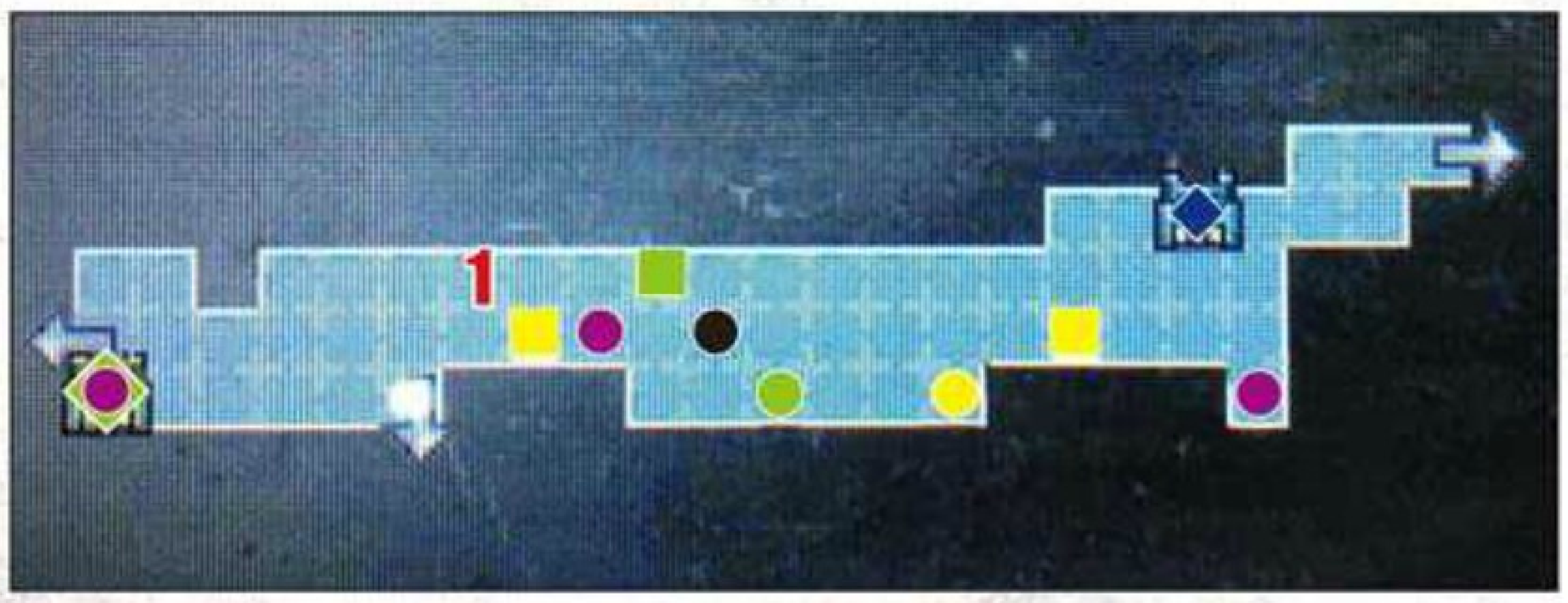
光头丧尸的腐烂程度更为严重，攻击方式比普通丧尸少了一种“抛头颅”，不过玩家的攻击有可能把它们打成两段，其上半身在地上爬时仍是有攻击欲望的，注意不要被它们抓住。

◆ Skeleton Warrior

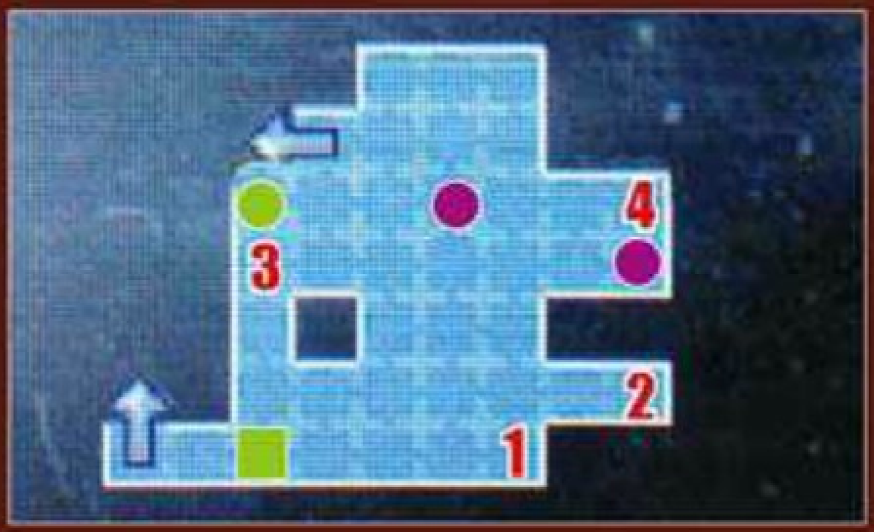
骷髅战士在近身时的挥剑攻击准备动作较大，远距离时投掷的斧头也分为普通和蓄力两种，带火炎的蓄力斧伤害不低，建议近身尽快解决。注意当其被击碎，但是散落的骨头仍在地面抖动时，需要补一记 X 键的砸地攻击将其彻底击碎，否则敌人会死灰复燃。

★ Inner Cells

前进不远镜头就提示①处有第二个战魂能力，不过暂时无法拿取。先向下行，在通过低矮的通道时画面会不断抖动，此时向前翻滚就可避免被伸出的丧尸手抓到。

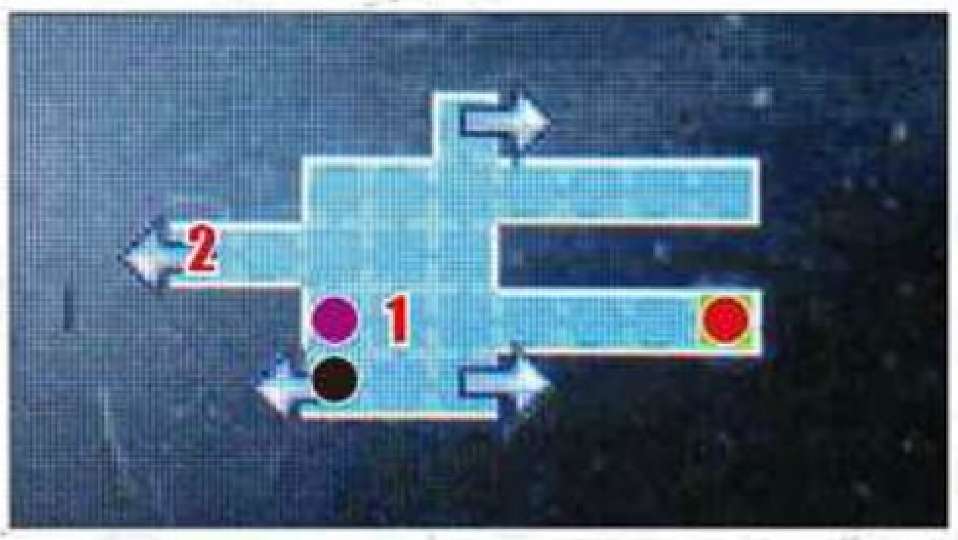


★ Vertical Prison



到达水牢底端后扳动机关，等水位上涨后一路向上攀爬，如图所示这样的机关共有 4 处，当到达最高点后水压就会冲破墙壁，不用管它，从左侧离开即可。

★ Kitchen

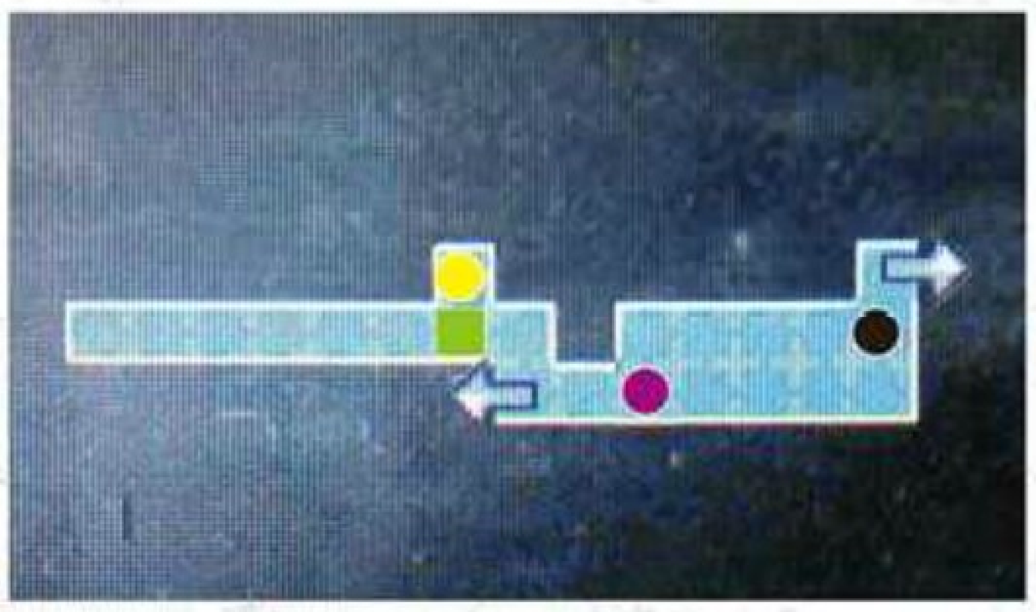


搭乘右下的升降梯的过程中，西蒙被窗外坠落的异物吸引了注意，不料被身后的驼背男打个正着，随后要进行一场强制战斗。此战过后会发现①处的障碍已被搬开，搬动②处的机关可以开启通往 Guards Room 的捷径。

◆ Hunchback

不会跳来跳去的驼背男相比以往作品好打多了，其攻击方式只有投掷油瓶，同样有普通和蓄力之分，油瓶仅在地面碎开燃烧后才有伤害判定，故非常好躲避，攻击招式推荐 X+A、Y+A 等挑空技。

★ Theatre



走上大剧场的舞台后就会迎来面对大量提线木偶的强制战斗，击倒 4 波敌人后一名白发男子为西蒙解了围，但又很快离去。跟着失落灵魂的指引，由右侧的出口离开。

◆ Macabre Puppet

当玩家位于红色的提线木偶正面时，其会使用利刃进行突刺或原地蓄力旋转攻击；当玩家位于其正下方时，其会向下使用蓄力攻击。以 X+B 开打，在空中争取一次击打多个目标可以较快地解决它们。

◆ Macabre Puppet Unleashed

绿色的木偶除了会红色的全部招式以外，还会追加在地面的蓄力翻滚攻击，此招效果距离很远，对于没有二段跳的西蒙而言需要用空中突进才能较为安全地回避。推荐招式则与对付红色的一致。

★ Terrace

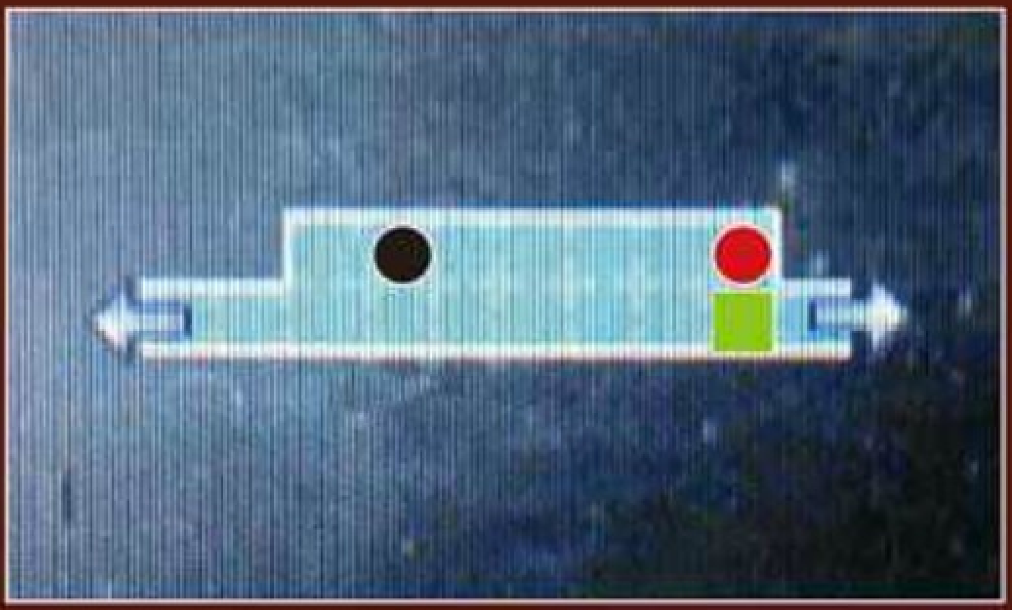
一个过渡型的场景，没有任何隐藏要素，不过会遇到新的敌人。

◆ Harpy Leader

相比普通的鹰身女妖多了一招蓄力的尖叫攻击，范围在斜下45° 角以内，被命中的话会眩晕，需要连打A键才能恢复。推荐站在其正下方用Y键的对空连击来对付。

★ Ballroom

地形简单的战斗区域，注意不要推进得太快，不然后面的敌人都会被刷出来。二层的吊灯区域虽然无法探索，但浮空的怪物图鉴目前就可以拿到，无需借助悬挂点。



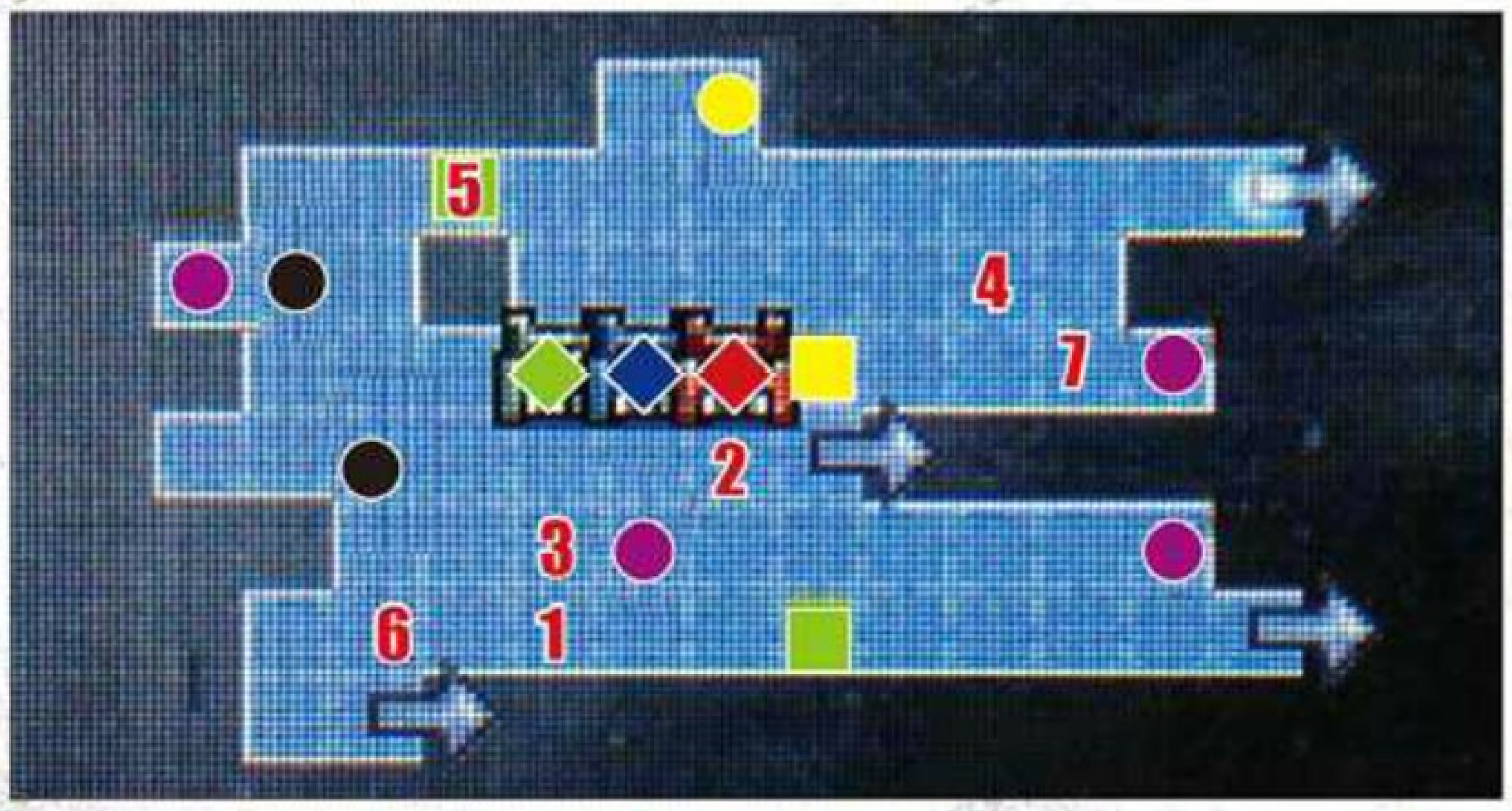
◆ Werewolf

狼人是极其喜欢防御的敌人之一，其招式除了蓄力的单爪攻击外，突进撕咬和挥爪二连击都可以防御，推荐防反出招较慢的后者，在其巨大硬直时造成有效伤害。习得LT+X后也可以靠蓄力掌击来破除防御。

★ Courtyard

该场景没有任何隐藏要素或敌人，直接通过即可。

★ Library



图书室的整体结构较大，也相对复杂。先调查①处的书架触发强制战斗，注意优先解决浮在半空的魔书。获胜后二层上锁的铁门会打开，从该处向上攀爬，调查②处的书架石像就会挪开。进入房内调查时触发剧情，随后便要展开BOSS战。获胜后夺回“战斗十字架”，这样此前那些悬挂点就都可以使用了，不妨去回收一下各类隐藏道具，其中最重要的是返回Inner Cells获得第二个特殊能力“施奈德之魂”。搬动③处的机关开启关闭的大门，之后便可借助图书馆中层的三个传送装置快速往返各地。在④和⑤各有一个封闭的通道，需要先调查⑥处的书架方可开启④的通道，进入后调查⑦的书架方可开启⑤，凭此拿到全部隐藏要素。

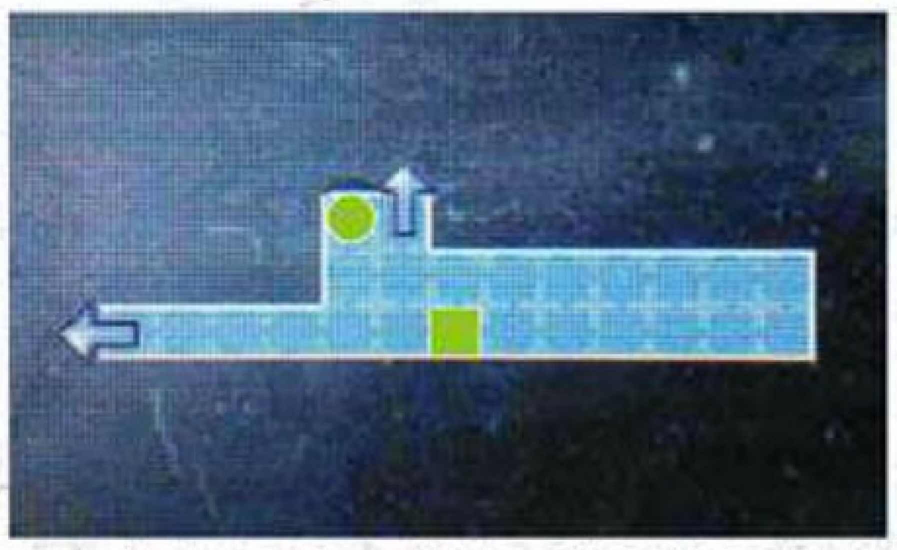
◆ Magic Book

魔书本身没啥好怕的，但它会召唤杂兵，且紫色时能给杂兵附上防护罩，红色时强化杂兵的攻击力，黄色时吸取玩家的魔法槽，绿色时吸取玩家的生命槽。故但凡看见此书都推荐优先干掉，注意其在临死前的爆炸是有伤害判定的。

BOSS战 · Necromancer

这个BOSS是由三大暗影之王中仅存的“巫师之王”佐贝克(Zobek)派来的，形象也与《暗影之王》中的那个BOSS很接近。其第一阶段的招式有：①召唤骷髅战士或丧尸搅局；②镰刀向前方纵斩(分向下和向上两种)；③蓄力后扔出回旋镰刀。由于BOSS的招式大开大合，建议保持在其身前下方的位置用Y键的连续范围攻击，既可以扫倒靠近的杂兵，也可以给BOSS造成伤害，看到其起手时用翻滚回避即可，面对旋转飞来的镰刀同样可以用这招化解。BOSS的血量削减至2/3时会夺去西蒙“贝尔南德斯之魂”的能力，第二阶段追加从天而降的绿色怨灵攻击，这招速度很慢，基本构不成威胁，我方的打法照旧即可。当BOSS血量仅剩1/3时会放出绿、黄两色的防护罩，玩家需抓住缺口重合的刹那翻滚进去触发剧情——西蒙夺回自己的能力，BOSS则失去了巨大的镰刀。第三阶段就更好打了，其只会释放上段和下段的气刃攻击，用翻滚和跳跃可轻松回避，玩家也可以开着护身效果直接冲。将BOSS打空血它便会放出三层防护罩，看准间隙冲进去按RT键便可触发QTE将其了结。

◆ Toy Maker's Funfair



刚来到本区域就有一场强制战斗，魔法书+狼人的组合相信玩家们都很熟悉了。进入内部后触发剧情，需要在旋转的场景内躲避机关，机关分为上、中、下段3种，尽量保持在场景中央，利用翻滚和跳跃回避中段和下段的机关，注意下段的机关要跳跃并向前滑行躲避效果更好，撑过一段时间后机关就会被解除。

◆ Main Tower Outside

在怪物的注视下顺时针转动第二机关时要开启“施奈德之魂”的能力，不将其赶跑的话会连人带台坠落悬崖。这个竖直向上的区域主要考验玩家的攀爬功夫，到达最高处后踹进大门便要迎来本章最后一场BOSS战。

◆ Gargoyle

以喷火为攻击手段的飞空型敌人，除了原地向斜下 45° 喷吐大范围火焰外，俯冲喷火有通常和蓄力之分。建议在其正下方用 Y 攻击，可以躲避火炎。一旦它出招就向其身后翻滚便可安全躲避。

BOSS 战 · Succubus

剧情开始，玩过战神的玩家是不是觉得很像战神里的福利小游戏？面对魅魔的诱惑西蒙不为所动，连打 A 键挣脱后战斗正式开始。第一阶段 BOSS 的招式有三种 :①蓄力旋转攻击 ;②蓄力连续投掷 3 发光弹 ;③周身放出圆形光圈、且光圈逐渐扩大。由于 BOSS 飞在空中且招式皆无法防反，故此战要采取回避为主伺机反击的战术，保持在地面用 Y 键进行攻击，BOSS 做准备动作时就翻滚拉远距离，其光圈攻击看似范围很大，实际伤害判定范围很小，不用太担心。将其血量削减掉 1/4 时 BOSS 会放出防护罩，并且追加一招地面双向的冲击波。不断对其防护罩进行一定的攻击后会发出白光，按 RT 键便可扯碎防护罩攻击本体。当其回到台上找女仆补充魔力时，果断按 RT 键进入 QTE 打断其动作。血量削减至 1/2 左右时 BOSS 会追加瞬移后的吸血攻击，由于对按键连打的速度要求较高，被抓住后很难不伤血，还是建议看到她冒蓝光便迅速翻滚回避。当 BOSS 的血量只剩 1/4 时会制造两个分身，三个目标的防护罩中只有一个攻击时是有判定的，可以开启施奈德之魂，根据弩箭的射击目标来判断真身。再度将护照扯碎后 BOSS 也就该回老家了。

剧情

西蒙两度被白发男子所救，在这样一座充斥着恶魔的邪恶城堡中，能有一位“活雷锋”着实不易。从白发男子的言谈中可以看出其似乎认识西蒙的父亲，然而对方始终躲在暗处，既不愿露面也不打算表露自己的真实身分。经过一番波折，西蒙终于见到了吸血鬼王德拉库拉。正所谓仇人相见分外眼红，就在恶战一触即发之时，大门被缓缓推开，白发男子持鞭而入，西蒙首次见到了对方的容貌，而德拉库拉则称呼他为“阿鲁卡多”……

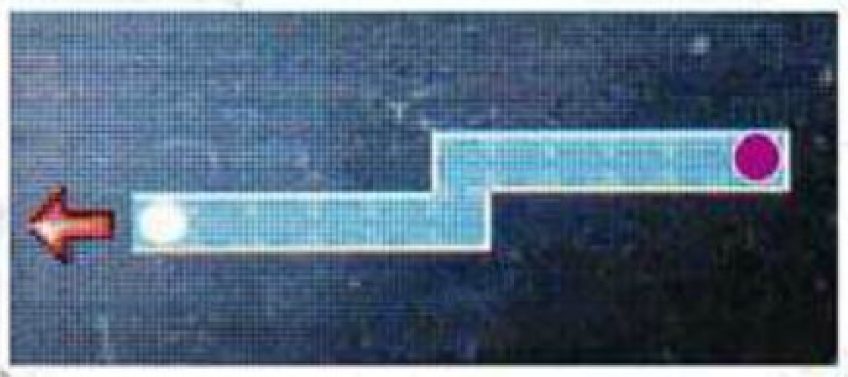
ACT Ⅱ ～ Alucard ～

剧情

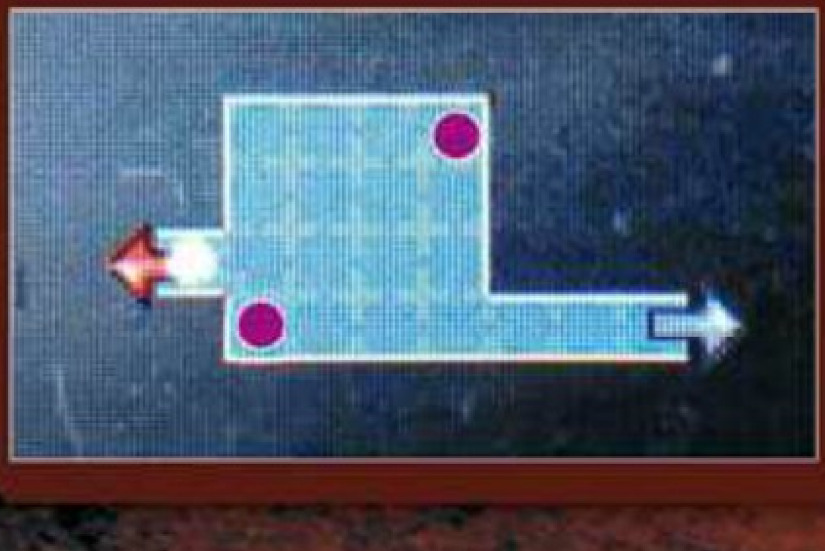
幽暗的城堡中，一名男子从棺材中苏醒，棺材上清晰地刻着“阿鲁卡多”。白发男子似乎已经沉睡了太久，并不记得自己是谁，命运之镜向他展示了真相。回想起一切后男子显得痛苦不堪，命运的作弄驱使着他再一次向恶魔城最高处的城主之间进发。

★ Mirror Of Fate

本区域为单向通道并没有战斗，记得回收最右侧的经验卷轴。

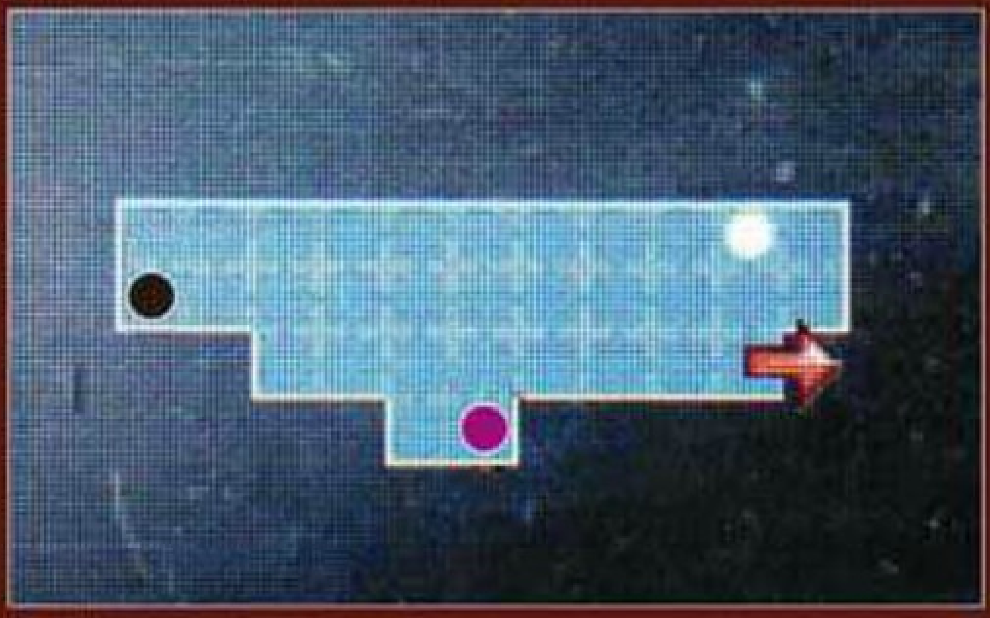


★ Belfry



出现的敌人都是老面孔，不过由于阿鲁卡多目前没有特殊能力或副武器辅助，战斗的时候还是要当心。注意，这两个区域以后都不能再返回了，一定要将隐藏要素拿齐后再离开。

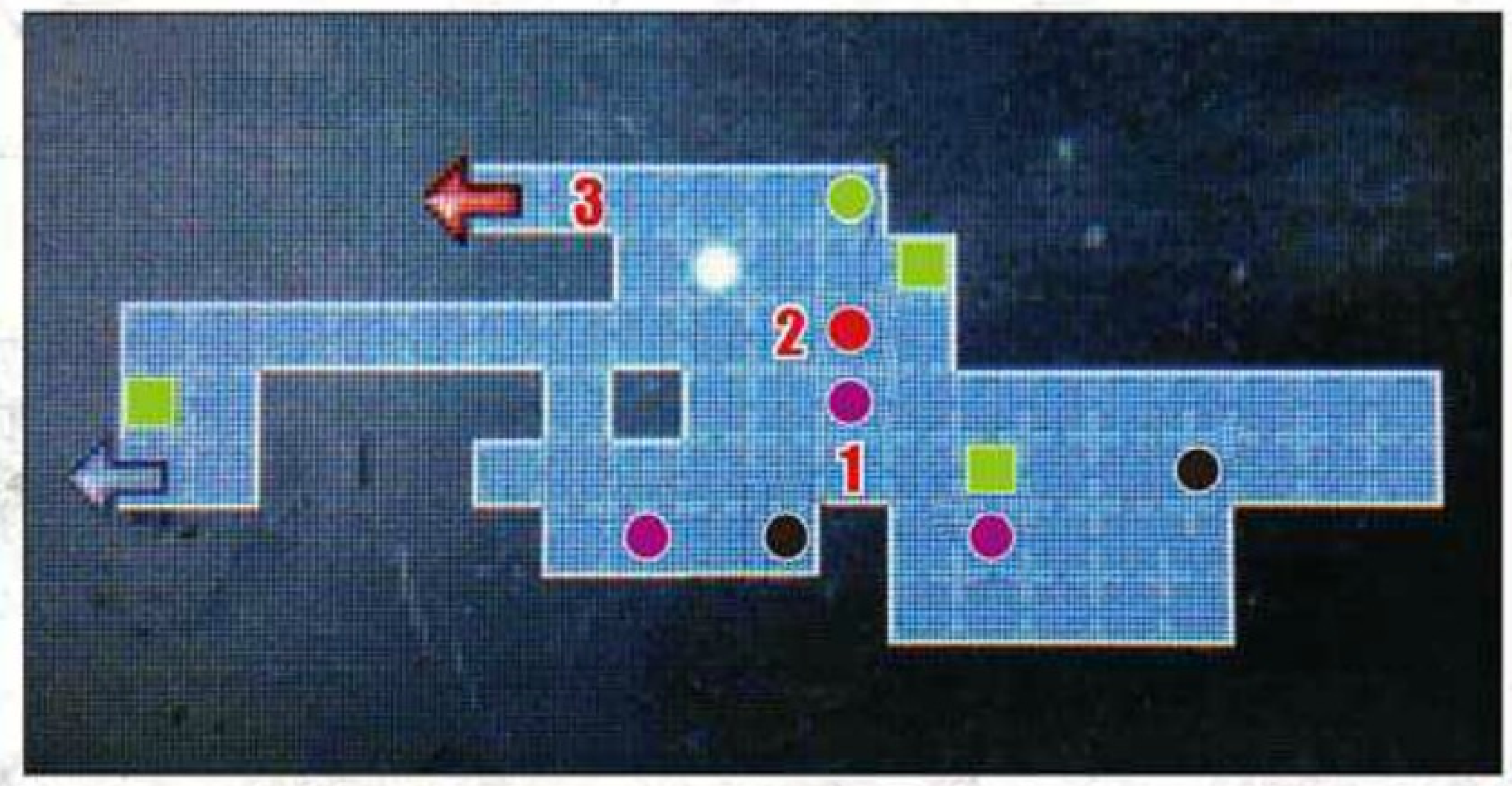
★ Towers' Link



前行不久触发剧情，玩家会强制被击败，随后被丢下深渊。阿少在水下是无需呼吸的，也就不需要担心氧气的限制，可以纵情畅游，别忘了水底正下方和左侧分别有一个卷轴和图鉴。

◆ Abandoned Mine

上岸后进入坑洞便能觉醒副武器“蝙蝠”。在①处扳动机关开门时会出现大量电气半鱼人。②处可以看到一个狼人脸型的上锁大门，这种门需要以后获得“狼人形态”的能力后方能开启。③处空中的轨道车则需凭“恶魔之翼”的二段跳能力才能跳上。

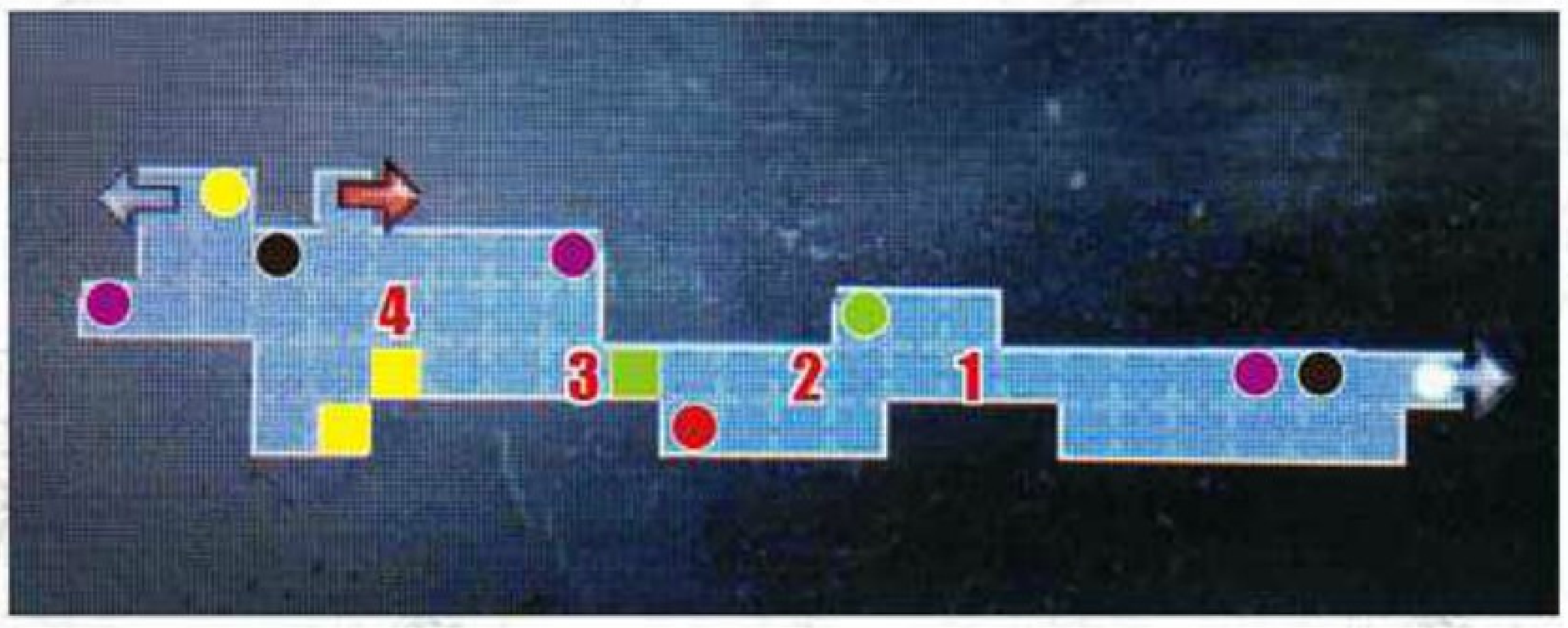


◆ Electric Merman

带电的半鱼人会自动防御，且比普通半鱼人多了一招蓄力放电，对前后都有判定，不过电流的效果范围很短，一个翻滚便可躲开，其他打法不变。

◆ Abandoned Mine

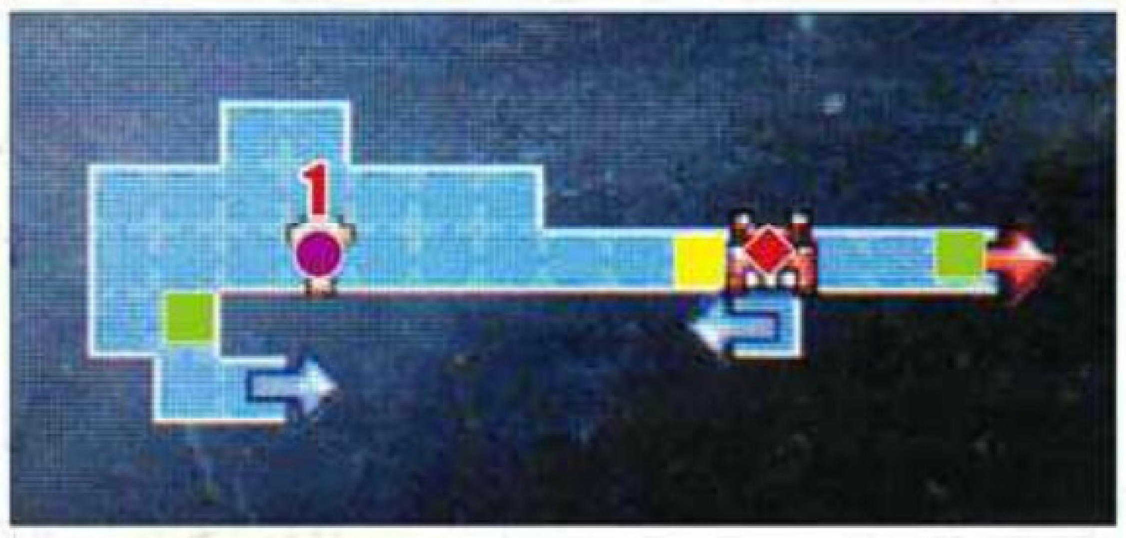
上岸后进入坑洞便能觉醒副武器“蝙蝠”。在①处扳动机关开门时会出现大量电气半鱼人。②处可以看到一个狼人脸型的上锁大门，这种门需要以后获得“狼人形态”的能力后方能开启。③处空中的轨道车则需凭“恶魔之翼”的二段跳能力才能跳上，暂时不需理会。



◆ Hunchback Troop

3 个驼背男一组，有较强的防御能力，蓄力冲刺攻击的距离很远，其他长矛攻击则可以防反。除了用 LT+X 蓄力能直接弹开盾牌外，阿少在雾气形态下也可以用 LT+ 方向键的方式绕到其背后偷袭，蓄力蝙蝠攻击也有不错的效果。敌人无法挑空，连击时不妨加入一些有破防效果的招式。

★ Theatre



本区域以解谜为主：蓝色的风力箱会向上喷射气流，乘风便可到达高处，让气流通过蓝色的通风管可以推动另一侧的重力箱；紫色的磁力箱能吸住上层的铁箱，之后通过推拉下层的磁力箱，带动上层的重力箱移动进而压住机关；红色的火力箱可以烧掉巨大的木偶手。到达①处后发现西蒙在剧场下层遭到木偶的围攻，而阿鲁卡多则需解开眼前巨大的机关来助他脱身。解除机关的原理就是前面介绍的4种箱子，平台上两个深色的位置是背景中木偶可以抓取的区域，扳动中央的开关令木偶的手在上下层移动、摆放箱子。调查右侧的红色卷轴可以耗费经验值解锁提示。（不靠提示自行解开谜题的经验值为1000，每解锁1条提示经验减少200，耗尽全部经验可以将谜题交给系统自动解开。）

具体的解谜步骤为：①将重力箱向左推到左侧的深色位置，并扳动开关让其到达二层；②将火力箱向右推至木偶的手下方，烧毁手部后风力箱掉落到底层；③将风力箱拉到最左侧，借助气流让阿鲁卡多到达最上层；④先把磁力箱向左拉到平台一侧，扳动机关把重力箱移上来；⑤将重力箱和磁力箱分别向右推，磁力箱摆在木偶手部的操作区域内，再把火力箱拉到右侧的深色位置，扳动开关，令磁力箱和火力箱都位于二层；⑥回到最上层把重力箱向左拉，移到磁力范围内（如图），扳动一次开关，待磁力箱到达下层后向右移动一个箱位；⑦连扳三次开关，重力箱到达二层后用磁力箱吸住它，并向右移动压住机关，中央通风管下的闸门打开；⑧再次扳动机关，把火力箱送到最上层；⑨将风力箱拉到中央通风管下，吹动火力箱向右移、烧毁木偶手——大功告成！

★ Terrace

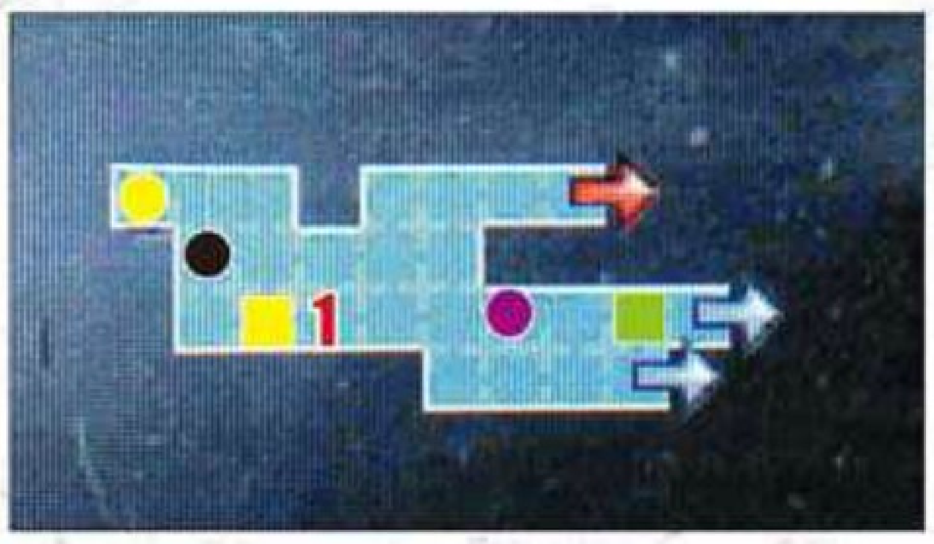
搭乘升降梯时触发BOSS战，获胜后得到"暗影之爪"，之后便可借助反光的墙壁，从损坏的升降梯处跳往上层。

BOSS战 · Reaver

有一定难度的BOSS，主要是招式较多且威力不弱，玩家需花一点时间掌握其规律。第一阶段的招式和应对如下：①蓄力转身甩尾，范围很远，建议用跳起回避，后撤有时无法撤到安全距离；②近身啃咬，常常会2～3连咬，出第三下时为蓄力效果，不过准备动作较明显，算是防反的好时机；③抛出白色恶心物体，落地约2秒后膨胀炸裂，爆炸时才有伤害判定，在此之前跳起躲避即可，其在空中时也可以用Y键的挥鞭抽飞；④从体内生出小怪上场进行骚扰。面对此BOSS切记攻击时不要贪刀，应以安全和稳妥为上。攻击杂兵时多用挑空连技并尽快消灭，免得被BOSS偷袭。另外不要尝试跳过BOSS，它背后生出的小怪会把玩家咬倒，也不要对BOSS放蝙蝠，会被其吃得只剩下骨头（效果很有趣）。一旦被逼到角落可以用雾气的穿透效果离开，生命值不足时也应利用雾气的回血效果，杂兵和防反则是最有效的补魔方式，需做好持久战的准备。将BOSS的血量削减掉1/4时它会背对玩家，此时按RT键拉动上层的吊顶装饰便可用腐蚀液对其造成伤害。

QTE过后战斗进入第二阶段，BOSS会追加一招退到屏幕尽头后张大嘴巴的长距离突进，被咬到后会被吞进肚子，要用QTE挣脱，其实跑到场景两侧最边缘处就不会被咬到了。BOSS的生命值仅剩1/3时会迎来第二次拉动腐蚀液的QTE，之后的第三个阶段BOSS会跑到屏幕内侧进行远距离喷吐白色物体的攻击，由于其炸裂延迟的特性，建议在场景的两侧来回游走，必要时候辅以Y键的鞭击，回避起来还是相当容易的。其在从上层跳下的那一下带有攻击判定，之后的打法就与先前相同。

★ Clock Room



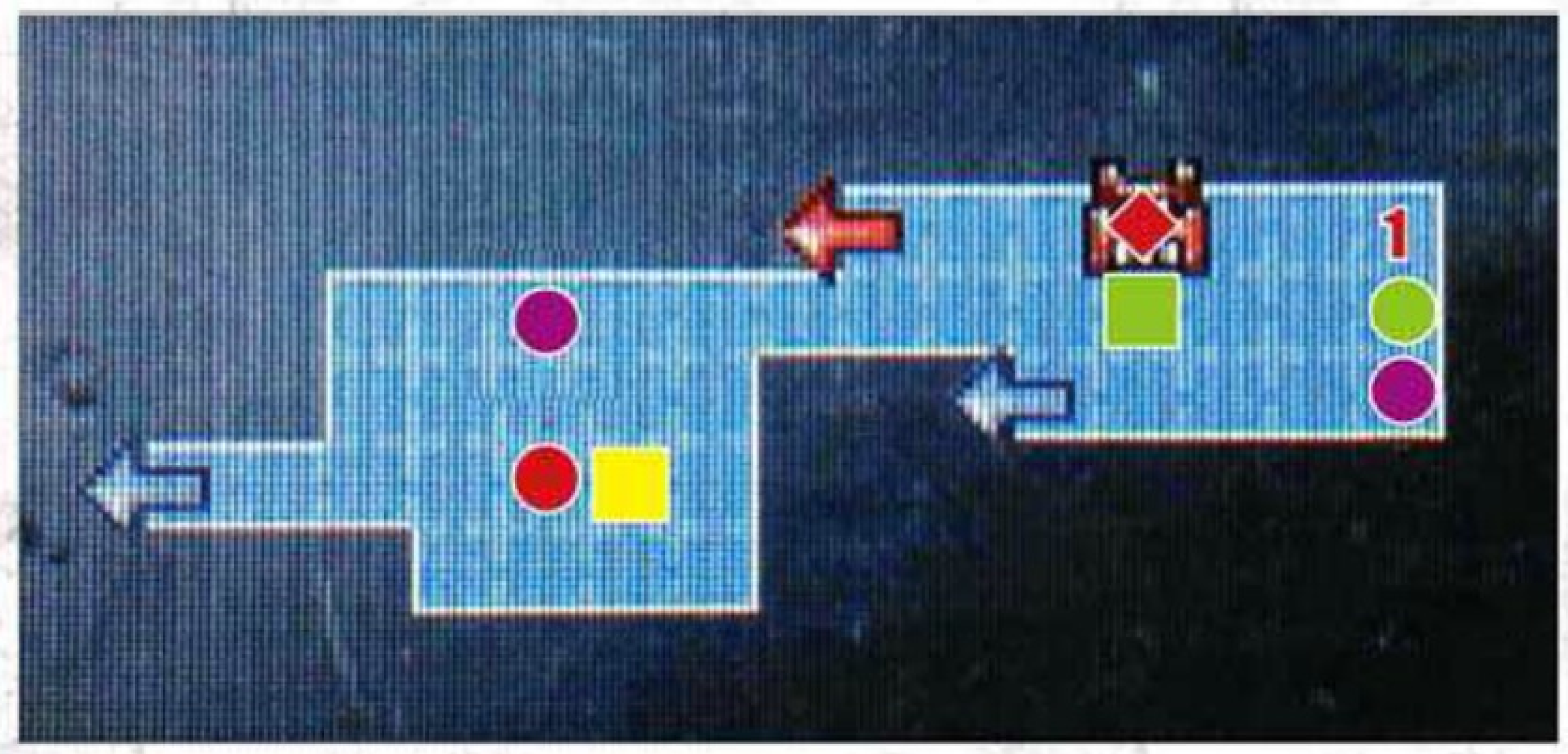
在①处的巨大时钟下调查机关，觉醒"狼人形态"的特殊能力。大钟上的平台由于带有电流效果，暂时无法攀爬，先变为狼人拉开右上角带有狼型脸孔的大门并从右侧离开。

★ Toys Assembly Line

一场强制战斗过后，前往本区域右上角，对付沿途中的电流机关要多利用雾气形态。在①处利用悬挂点爬到高处，踹开玻璃后飞入下一个区域。

★ Toy Maker's Workshop

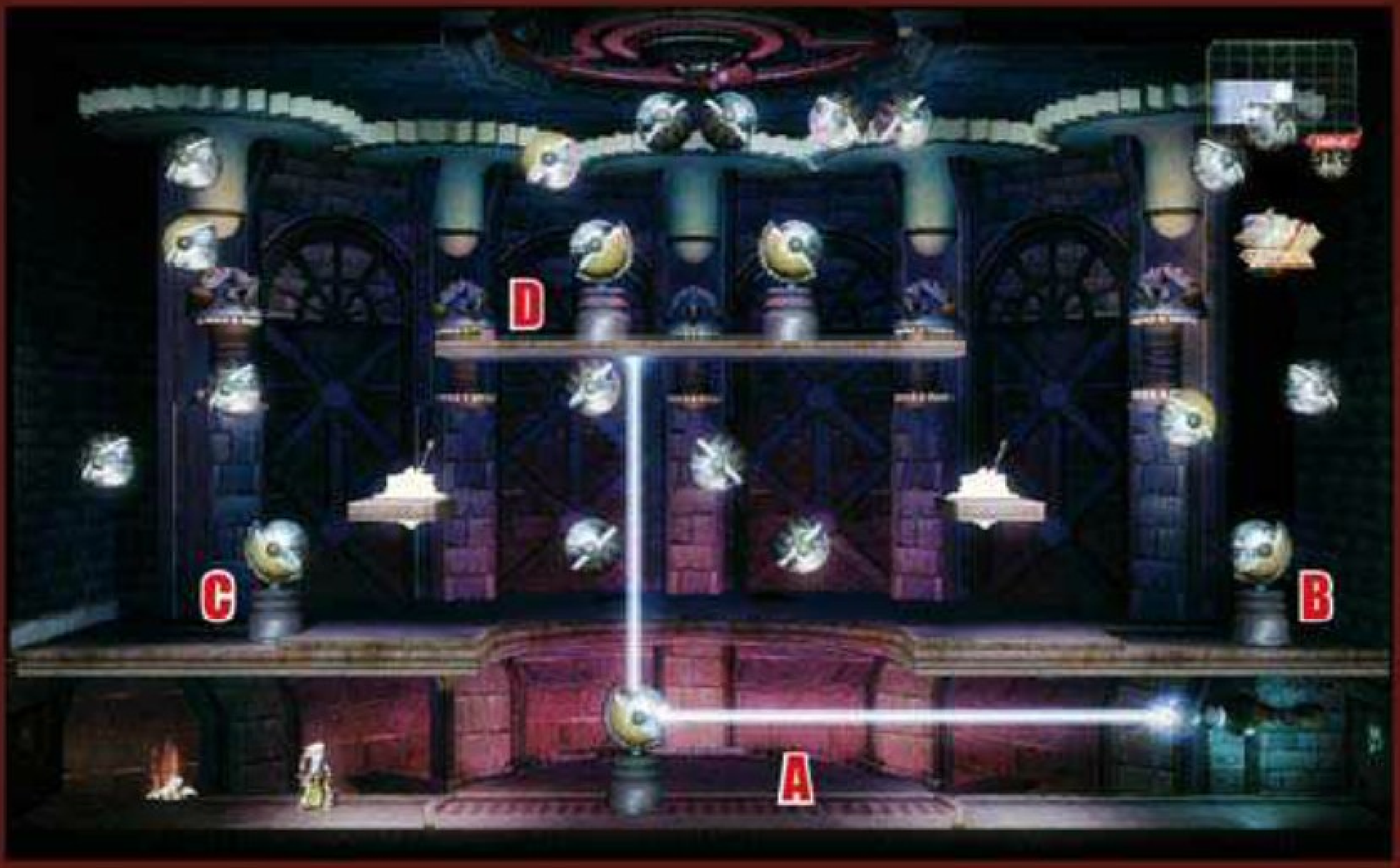
地面上有电流的区域千万不要触碰，那是即死型的陷阱。先到①处调查机关，得到副武器"沙漏"。回到下层时有一场强制战斗，之后沿原路返回Clock Room。在巨大时钟前砸碎沙漏延缓时间流逝，趁电流消失的间隙从左侧平台腾跃攀爬至最高层，调查机关后阿鲁卡多的武器得到强化，此后便能利用空中那些弯弯曲曲的磁力轨道，用RT键和摇杆进行移动。凭此能力从右上角的出口离开，再度回到Toy Maker's Workshop并从上方的出口前往全新的场景。



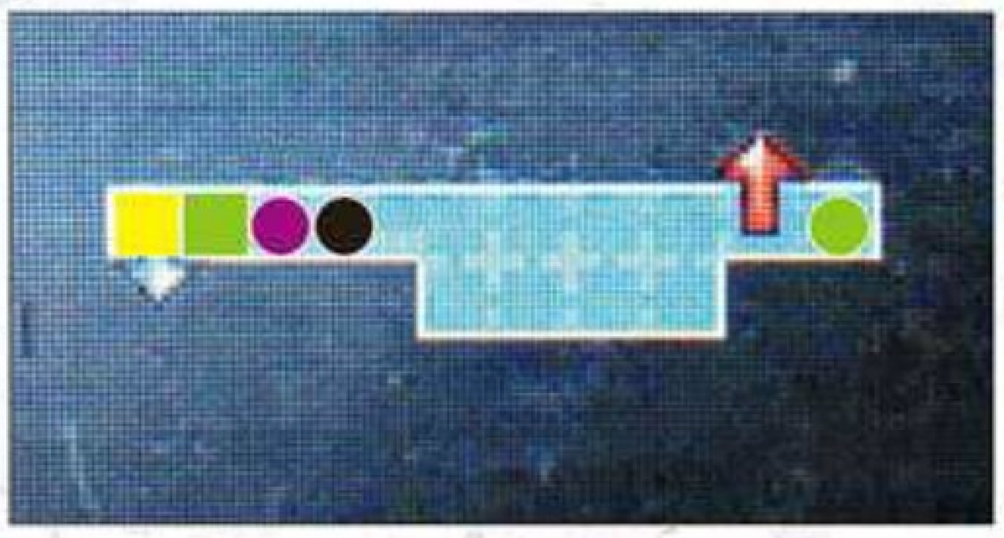
★ Carousel's Engine

到达①处后又要通过解谜帮西蒙解围(这机关明明是一堆精灵球啊喂),解谜的原理是让右下角的光束经过折射照到最上层正中央的接收装置。左下角的红色卷轴同样可以耗费经验值解锁提示或是直接解开谜题,

配合图示、解谜步骤如下:①将下层的反光镜向右推到A点;②将中层右侧的反光镜向右推到B点,中层左侧的反光镜向左推到C点;③将上层左侧的反光镜向左推一点到D点;④先后拉动中层左右的机关各一次即可。谜题解开后会自动前往下一区域,别忘了回来拿隐藏要素。



★ Resurrection Room



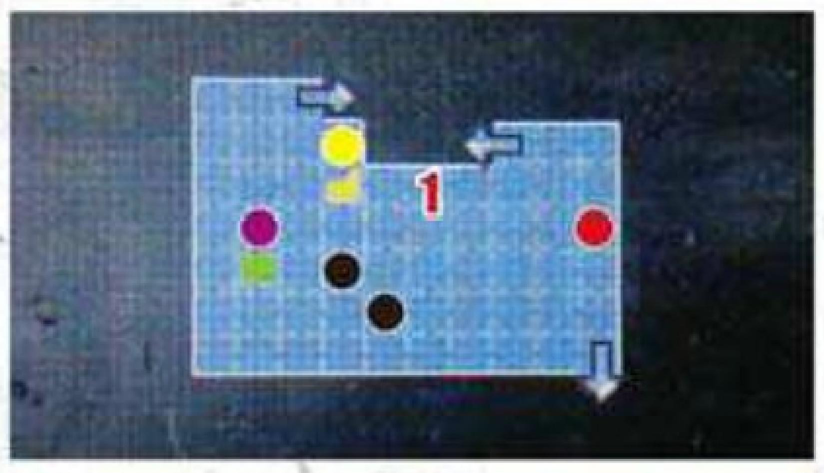
跳到下层后就要迎战先前将阿鲁卡多打落深渊的BOSS了,获胜后得到"恶魔之翼",凭借二段跳和滑翔能力就可以回收本章的全部隐藏要素了。

BOSS战·Daemon Lord Resurrected

第一阶段BOSS的行动特点是:①蓄力挥臂三连击,三下加起来的攻击距离颇远;②蓄力后跃到空中的翻滚下砸攻击;③尾部的电流攻击,有一定跟踪性且持续时间较长。由于BOSS周身带电,雾气形态的阿鲁卡多无法穿过它的身体。此战要充分利用空中的磁力轨道,被BOSS逼到墙角时就要果断跳到轨道上回避。攻击BOSS的最佳时机是其尾部发射电流时,跳上轨道后迅速向其身后滑动,电流最多只能追踪到其头顶上方90°的位置,此时跳到它身后便可予以痛击。但处在其背部时BOSS会追加一招尾部蓄力的向后突刺,攻击注意不要贪心,安全为上。蝙蝠对这个BOSS也无效,但是沙漏可以大大降低其速度,延长玩家的攻击时间。BOSS的生命值削减掉约1/5的时候就会跳上高台操纵机械,而场景中央会出现两条长条形的电流,玩家依旧要利用轨道回避,但更重要的是伺机攻击场景两侧的装置。建议投掷沙漏延缓时间流逝,用按住X键的连续攻击,两轮便可打破一台,给BOSS造成极大伤害。将两台装置都打坏、QTE过后战斗便会进入下一阶段。BOSS的招式大大减少,蓄力的挥臂攻击仅为二连,但会追加一招半圆形的震荡波,不过可以用防御抵消。由于此阶段的战斗场景较为狭窄,要注意的是别被逼到两侧的电网上,BOSS身上已无电流附体,雾气形态可以发挥巨大的功效。将BOSS打入眩晕状态后就能按RT键打完收工了!

★ Vampire's Tower

本章最后两个区域杂兵战的难度较大,除了极为耐打的Gargoyle之外,新出现的吸血鬼剑士也是非常难缠的狠角色,切不可掉以轻心。

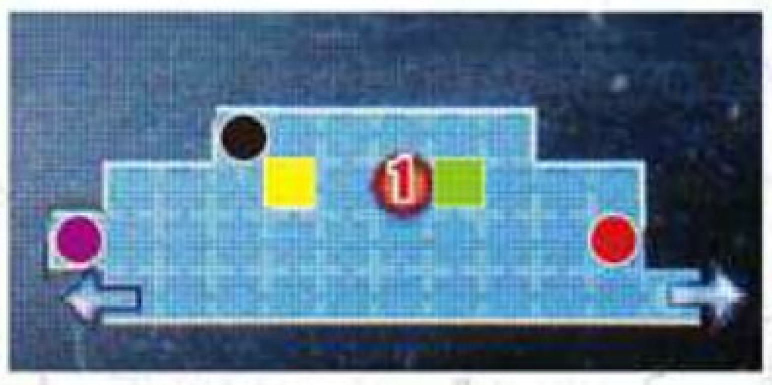


◆ Knight Vampire

非常强力的杂兵,防御能力出色的同时,拥有丰富的攻击招式且大部分都是蓄力型的,包括投掷羽毛、二连斩、正面刺剑等等,威力都非同小可。与单一的吸血鬼剑士对抗时不妨近身,用LT+X的蓄力掌击破防,配合各种快速鞭击缠住对方。同时面对多只的话就较为头痛了,建议用阿鲁卡多的狼人形态,强化攻击后逐个击破。

★ Throne Entrance

走到①处后触发剧情,想要打开此处的血门需要收集两枚"血



玉(Blood Orb)"。从左下的出口返回Vampire's Tower可在该区域①的台座上找到第一枚红玉。而另一枚位于之前Kitchen区域的标记④处的驼背男怀里(一个靠在墙上的驼背男)。打开血门后就会迎来本章最后一场BOSS战。

BOSS战·Dracula

与德拉库拉的交锋分可为四个阶段,第一阶段有西蒙协助,实际上他的攻击并不会让BOSS掉血,但还算有一定的牵制效果。BOSS的攻击方式有:①跳起蓄力后的红色震荡波,范围极大,但对于已经有二段跳能力的玩家来说可以轻松躲过;②甩披风发射火炎弹是比较经典的一招,与其拉开距离后火炎弹的间隔也会扩大,利于找到缝隙躲开;③挥鞭三连击,第三下为蓄力,伤害值很高但起手势明显,玩家即时防御成功后就会有绝佳的反击机会。BOSS的生命值削减掉1/5时便会触发剧情,西蒙被打晕,玩家需要与BOSS单挑。此阶段德拉库拉会追加一招蓄力的横向飞行突击,且经常能防住玩家的攻势。推荐招式是跳起按住X的砸地+收鞭,成功命中的话可以把BOSS打翻在地,进而创造追击的机会。BOSS的生命值只剩1/3时会回到宝座上,控制西蒙与玩家交手。阿鲁卡多不会伤害他,只能靠看准时机的防反弹开其鞭子,再趁机用RT键吸掉对方身上的邪气。3次QTE后西蒙就会恢复神智,战斗进入最终阶段。德拉库拉增加一招用鞭子卷起目标的招式,需要连打A键挣脱,西蒙也会帮玩家解围。蝙蝠和沙漏对BOSS都没什么用,魔力用于强化攻击还是回血就看玩家自己的临场判断。到了此时德拉库拉也已经是强弩之末了,很快便会败下阵来。

剧情

阿鲁卡多推开了城主之间的大门,西蒙这才明白两度帮助自己的竟然是一个吸血鬼。然而,这面容既让西蒙吃惊不已,却也有一丝难以言表的温暖。从阿鲁卡多的言谈中得知德拉库拉是他的父亲,而面对这个将自己变成怪物的父亲,他毫不犹豫地挥鞭相向。在两位战士的携手奋战下,败阵的德拉库拉在强光中化为了虚无。然而这并不是吸血鬼死亡的方式,很明显德拉库拉仍然以某种形式再生,但至少短时间内不会为祸人间。在阿鲁卡多的劝

说下，西蒙将命运之镜的碎片交给了失落的灵魂，他对面前这个吸血鬼的身分更为在意，因为对方很明显认识自己的父亲。然而面对西蒙的反复追问，阿鲁卡多选择了沉默，那是一个他不愿告诉任何人的真相……

ACT Ⅲ ~ Trevor Belmont ~

剧情

一切要追溯到 30 年前，圣光兄弟会将特雷弗从小就与母亲分离并被隐藏起来的始末告诉了他。而得知自己的父亲就是如今的德拉库拉后，特雷弗苦恼不已，亲生父亲的所做所为令“贝尔蒙特”这个姓氏蒙上了污点。在反复思量后，特雷弗最终选择暂别妻儿，独自一人前往恶魔城，这既是为了救苍生于水火，也是为了给死去的母亲报仇。临行前他将命运之镜的碎片留给了自己年幼的儿子——继承了母亲一头红发的西蒙。

★ Castle Entrance

特雷弗操作起来与西蒙类似（废话，因为是父子啊），虽然没有副武器的辅助，但初期就有二段跳等能力，比较灵活。所以开始的整体难度反倒低于第一章。

◆ Armored Skeleton

手持大盾的骷髅兵擅长防御，能保持持盾姿势蓄力前冲，单手的挥斧攻击动作较大，很容易防反，LT+X 蓄力的老办法也可以弹开它的盾牌。

◆ Possessed Armor

皮糙肉厚的魔铠兵是较为难缠的敌人。捶地攻击带有范围效果（产生一圈白雾），注意用翻滚或跳跃回避；蓄力后投出的链锤距离很远，而且去和回有两下伤害判定，没有准备好的玩家很容易被第二下命中；蓄力的冲撞攻击因为距离较短，构不成威胁。与其交手时建议尽量站在较远的位置，用鞭子的最前端进行攻击，这样大部分招式都可以从容应对。

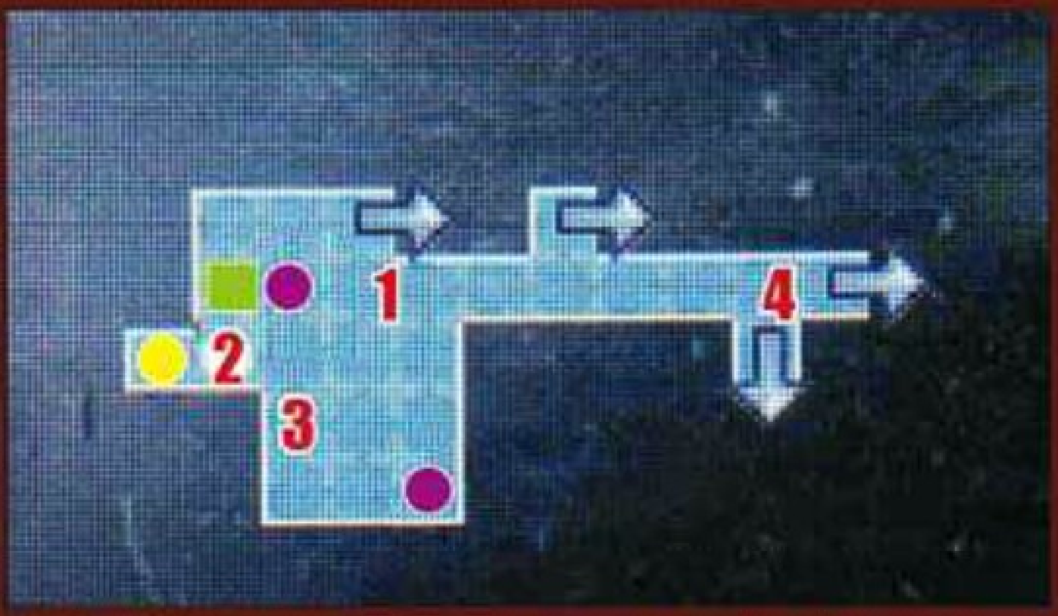
★ Unholy Church

在①处调查得到副武器“回旋镖”后，有一场强制战斗，获胜后才会出现新的攀爬点，到达最高处后转动开关，用吊灯在地上砸出一个坑。

◆ Giant Bat

为数不多的空、陆两栖敌人，在空中只会用蓄力俯冲，地面时则有蓄力突进和挥臂两种攻击方式。由于其生命值不高，无需与其做过多纠缠，挑空后猛攻即可。

★ Crypt



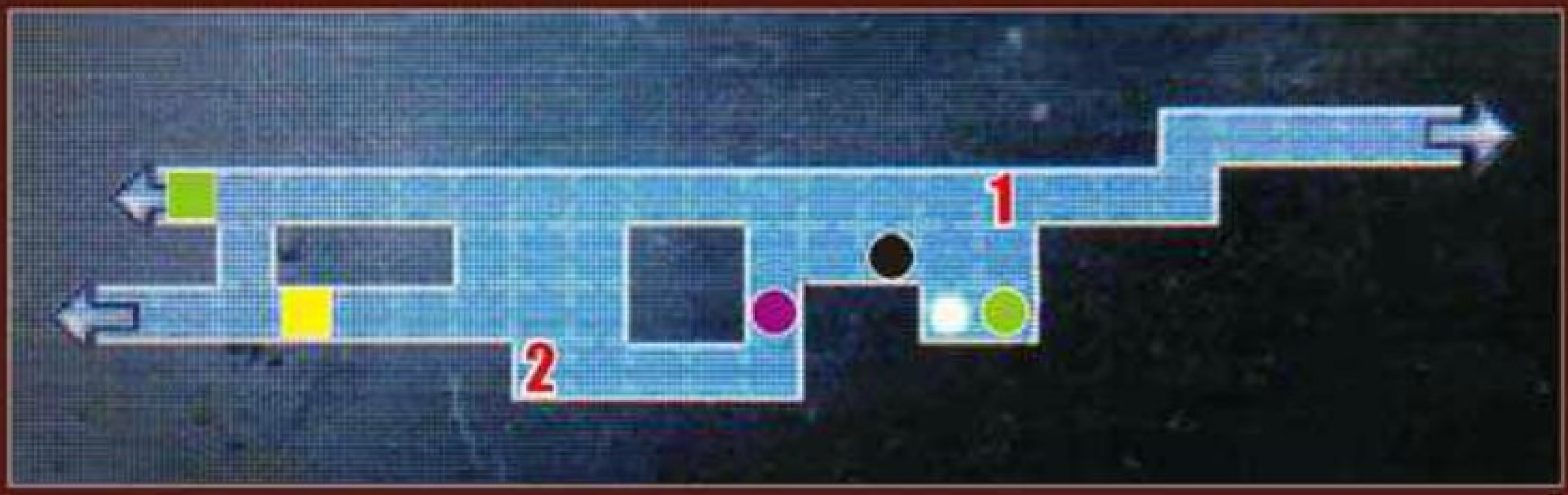
先向右走到尽头发现上锁的大门，返回①时骷髅兵就会撞破挡路的木板。继续向下深入，②这种形状的机关需要以后获得光或暗魔法才能开启。扳动③的机关后需要迅速按原路返回，在限定时间内通过之前看到的那扇上锁大门，否则门会再次闭合（注意右下方有一个卷轴，建议先将卷轴捡起再搬动机关）。位于④的天使像则需要有光魔法才能启动。

★ Cemetery

非必经区域，不追求 100% 收集的玩家可以无视，地图左侧和右侧分别有一个怪物图鉴和副武器上限宝箱。

★ Entrance Bridge

前进不远就看见驼背男把光魔法的挂坠投入溪流中，来到桥上后触发 BOSS 战。获胜后走到右侧尽头，却被失落的灵魂拒之门外。转身走回①处时骷髅兵再次担当了开路的角色，一路向下到达②处获得光魔法的能力。

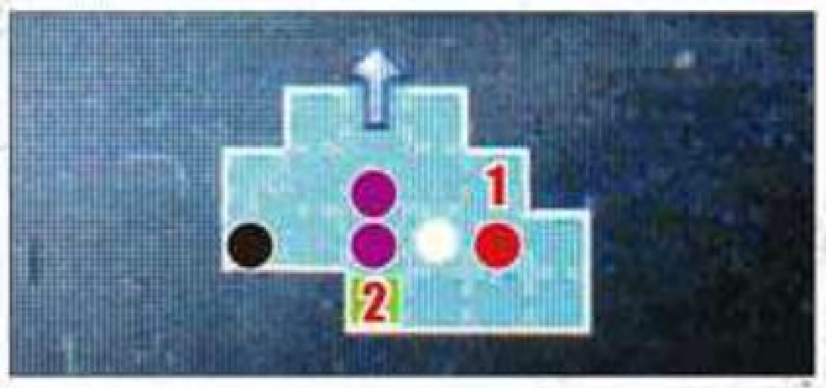


BOSS 战 · Executioner

非常肉脚的 BOSS，战斗过程中还有友情提示如何躲避敌人攻击。BOSS 的招式有：①蓄力横向挥斧，向后翻滚即可躲避；②蓄力砸地攻击，跳起躲避的同时就可还击；③近身抓投攻击，按对 Y 键才能摆脱，否则会被扔到地上。BOSS 伤血约 1/5 后会追加肩膀冲撞攻击，根据提示用二段跳避开，其会撞到铁门上陷入眩晕，此时可以果断上去猛攻。血量降至 1/2 时 BOSS 会追加蓄力的飞扑攻击，根据提示向前翻滚回避，或者最简单就是站在 BOSS 腿部附近让他自己从玩家身上跳过去。

★ Crypt's Labyrinth

回到先前 Crypt 的天使雕像处，开启下方的通道口后勇敢地向下跳。在满是陷阱的本区域内跳跃需格外小心，碰到尖刺的话是即死的。左下角的怪物图鉴用滑墙壁的方式向反方向跳跃取得，如图位置，滑倒这个位置向右跳跃即可。①处的石门要等“战斗十字架”强化后才能



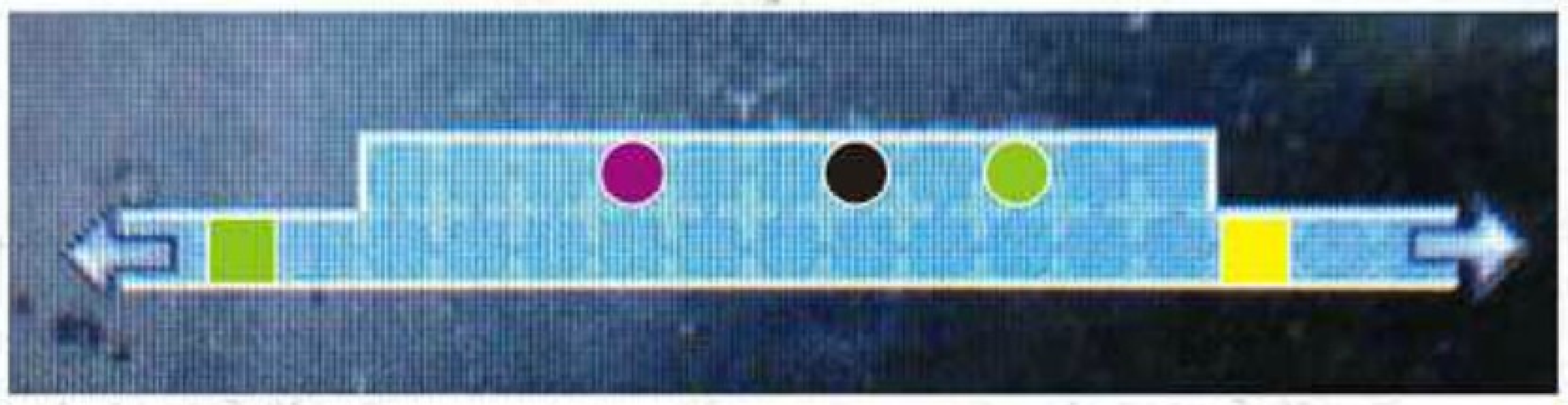
打开，跃入②的巨大坑洞后很快迎来第二场 BOSS 战。获胜后被 BOSS 一路带到了桥上，恶魔城的大门也被撞开。不过桥左侧的区域暂时回不去了。

BOSS 战 · Lady Of The Crypt

同样是非常简单的 BOSS 战，画面抖动剧烈时就表示其快要从地下钻出。一开始 BOSS 只会双手不断乱挥攻击，成功防反后一顿暴打。BOSS 的生命值削减掉 1/4 后则以蓄力冲刺攻击为主，跳跃回避后其会陷入一段时间的眩晕，不用犹豫，再赏它一顿鞭子。BOSS 的血量不足 1/2 后会综合前两种攻击套路，并追加一招从玩家附近钻出、把人拖入地底的即死攻击——此招算是 BOSS 的必杀，必须向后翻滚回避或是连打按键挣脱。将其生命槽打空后 BOSS 就会现出本体，之后是一连串的 QTE 环节，看准了再按即可，时间比较宽松，但错一下就死。

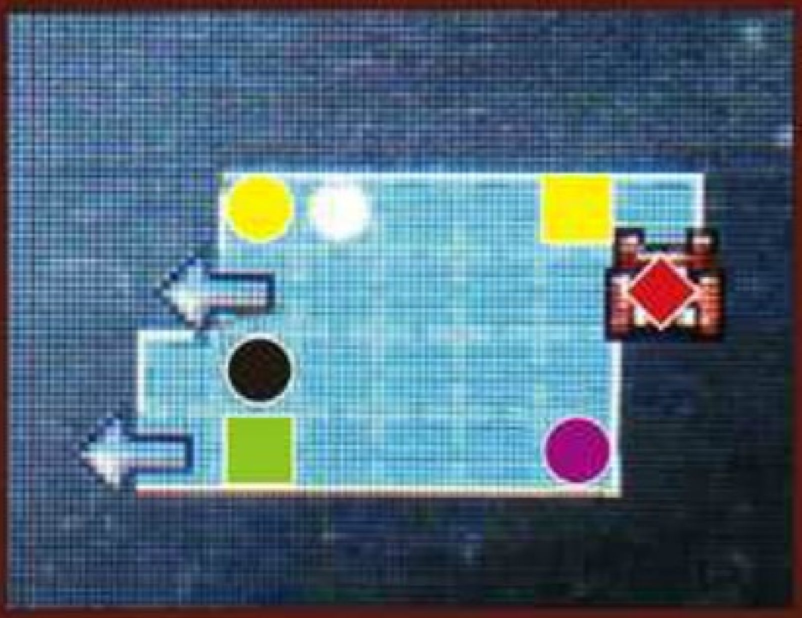
★ Castle Hall

前进少许后，特雷弗与失落的灵魂相遇，后者的面具也被打碎，特雷弗看着满地的碎片略有所思。剧情过后到左上扳动大门的机关，注意上层有一个生命值上限宝箱是隐藏在木箱后的。

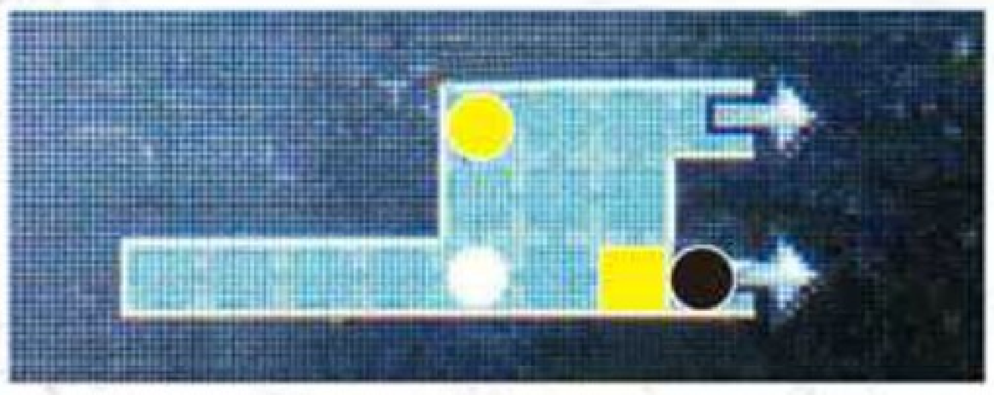


★ Games Room

娱乐室内类似棋盘和棋子的摆设其实是《暗影之王》中的一个颇为有趣的迷你游戏，强制战斗过后往下的路口就会显现。到右下角扳动机关后需要在限制时间内通过左下角的门，时间很充裕，进行平台跳跃时千万不要着急，免得失足。



★ Guards Room



右下角关闭的门对应的机关位于左下角，只不过扳动后会有一场强制的杂兵战。

★ Cells

到达该场景后，如图所示，在跳跃到下一个车时要在角色下落到一定高度再进行二段跳，否则会因为跳的过高直接导致死亡。在①处获得实用的副武器“电流

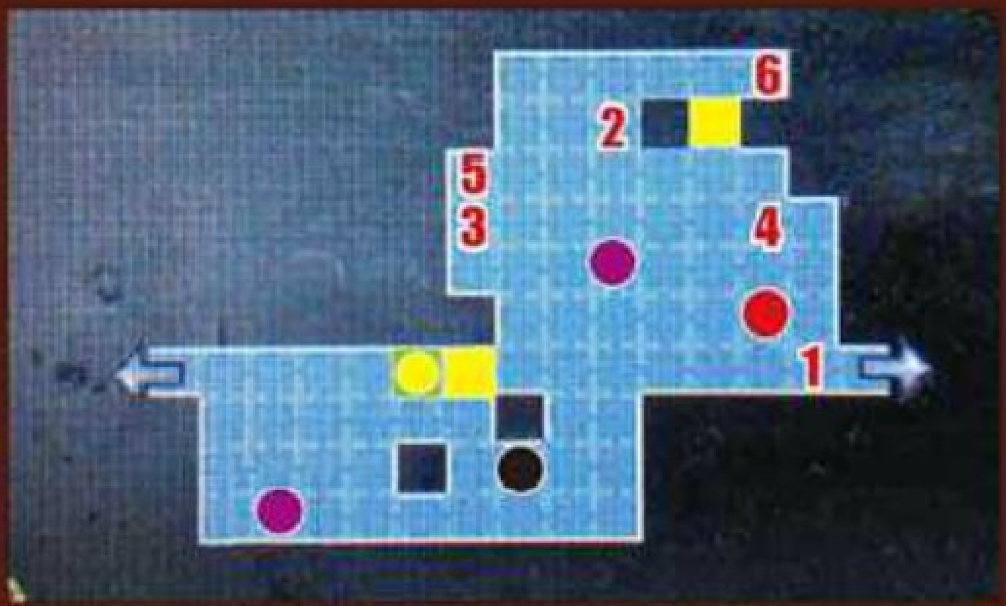
弹”，同时面对多名敌人时是有效的牵制手段，不过无法封住身形巨大的魔铠兵的行动。

◆ Hunter Merman

相比普通半鱼人多了一招蓄力喷吐绿色粘液，粘液的飞行弧度较低、速度很慢，没有什么威胁。对于喜欢防御的狩猎半鱼人，挑空攻击依旧是不二之选。

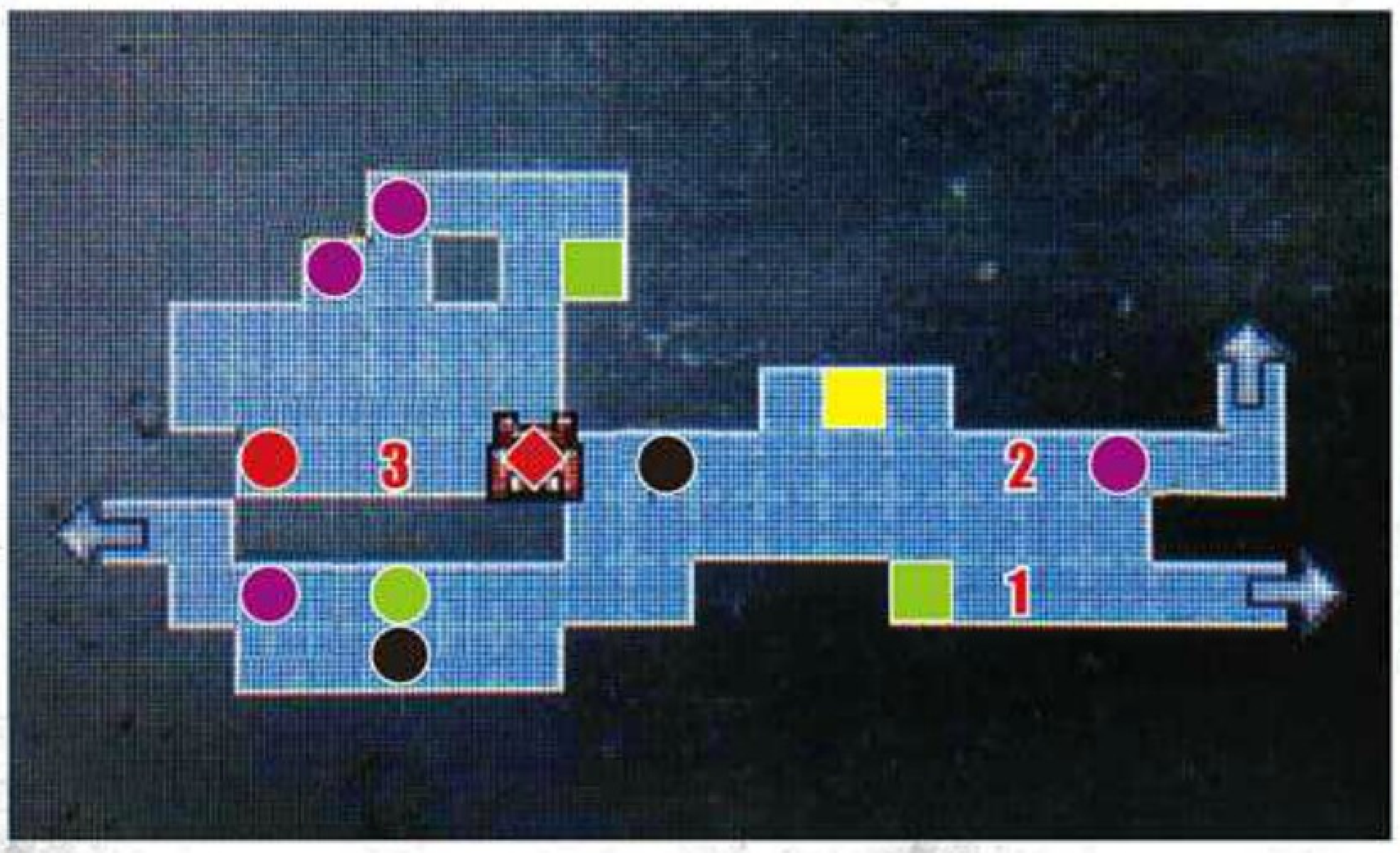
★ Vertical Prison

在大片的水下区域游动时需时刻注意氧气的补给，右下角的①处有 4 个机关。先到本区域最高层②处拿到暗魔法的挂坠，在③～⑥可找到 4 个红色卷轴，其会提示各个机关分别对应什么魔法。注意，除了对应的魔法外，调查机关的顺序也必须按照卷轴所展示的，从左到右 4 个机关分别以 A、B、C、D 表示的话，先后顺序应为：C-暗、B-光、A-暗、D-光，如图所示。



◆ Abandoned Mine

①处右侧的大片熔岩目前是无法跳过的，先向上攀爬，扳动②处的机关后再度遇到一个处刑人。此次 BOSS 战的打法与先前没有太大区别，就不再重复说明了，只不过远处会有两个驼背男投掷油瓶搅局，在光、暗魔法的辅助下可以快速地击倒 BOSS。获胜后调查门内的台座，特雷弗的武器得到强化，此后就能扯碎发光的厚重石门。

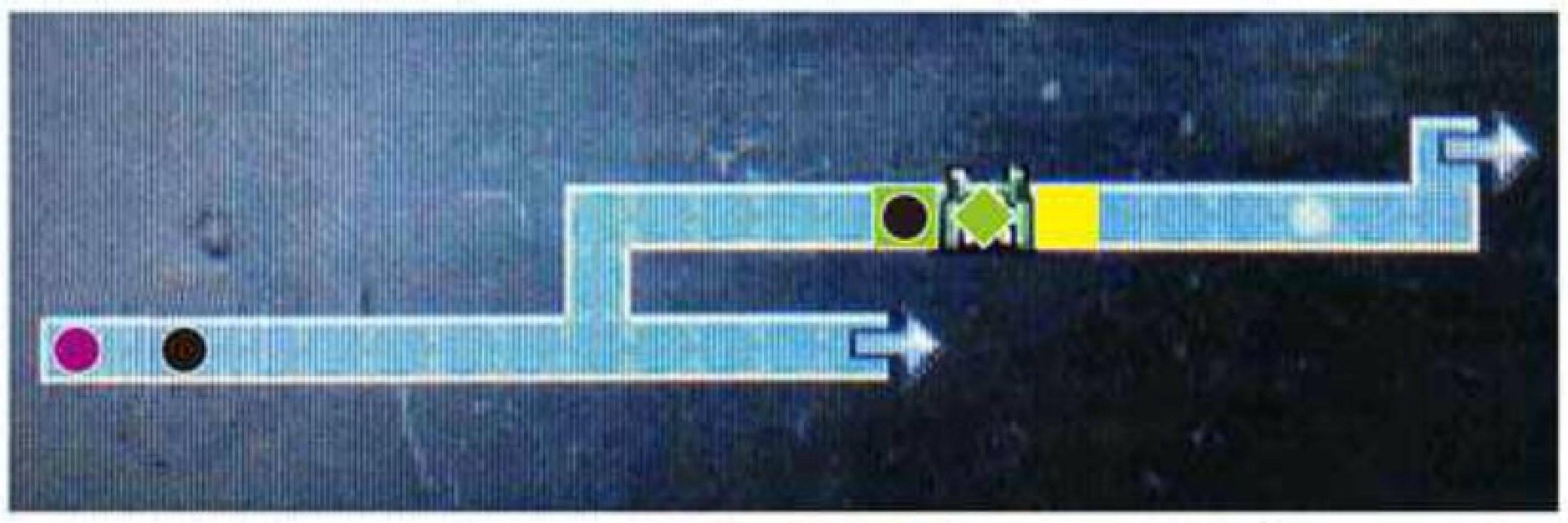


★ Clock Tower

时计塔内机关重重，是考验玩家跳跃操作的区域，摔死个几次用来熟悉场景是在所难免的。先把木箱推到最右侧挡住红色机关，并扳动①处的开关，然后利用②处的风力箱跳起抓住上层的移动平台。顺利到达上半区域后先到③处扳动开关，④处的机关按照“左－暗、右－暗”，“左－暗、右－光”触发两次，便可拿到生命上限宝箱以及⑤处“速度之靴”的冲刺能力。

◆ Belfry

作为最后的一块区域有较多的强制战斗，推荐还没有升至18级的玩家可以在这练级，解锁最后的大招。搭乘升降梯来到上层后触发剧情，大钟从高处坠下，此时玩家要进行一连串的跑路，沿途的杂兵无视，跳上磁力轨道、遇到前方有齿轮挡路的时候稍微停顿一下（如图位置），等上方落下的物体将其砸掉后再迅速前进。如图所示的位置，要向右跳到齿轮的缺口处掉到快要碰到齿轮的时候进行二段跳，这样就能抓到下滑的墙壁。剧情过后就可以探索以前的全部区域搜刮隐藏要素了，准备就绪后到Abandoned Mine右下角，利用冲刺跳跃过熔岩（从该区③处的磁力轨道上向下跳会落到矿车上，这样才能拿到左侧的副武器上限宝箱）。



随后与Daemon Lord的BOSS战全程都是QTE，这个BOSS的右眼被加百列刺瞎，解除封印后被特雷弗腰斩，复活后又被阿鲁卡多击倒，戏份真够足的。BOSS战过后钟塔左侧的怪物图鉴才会出现，而从右上的出口前往城主之间后就会迎来最终BOSS战！

BOSS战 · Dracula

与《暗影之王》的最终BOSS战极其相似，玩家方面的魔力无限，而德拉库拉会切换自己的属性，持剑时为光属性、控制火焰则为暗属性。当玩家开启的属性与BOSS相反时，能够给其造成有效的伤害，反之受到攻击时伤害也很大；而如果玩家的魔法属性与BOSS相同，则受到的伤害较小，但自己的攻击对BOSS也就完全无效。BOSS持剑时的连斩攻击前两下可防反，且准备动作较大，是攻击的好时机；原地的蓄力剑舞飞天起手稍快，建议翻滚回避；而面对剑气斩时，如果跳跃躲避后BOSS追到空中，需要用LT+↓迅速下降免得中招。BOSS使用火焰时，招式有跳到空中蓄力向地面施放的震荡波，拳击地面后喷出火柱——看到地面裂开时就要翻滚回避，而拳套连击则是玩家进行防反的好时机。注意BOSS在切换属性时放出的光圈也是有伤害判定的。利用相生相克原理是此战的宗旨，战斗时先与BOSS开相同属性以减少伤害，成功防反时利用画面的放慢特性迅速切换属性，并以按住X的连续攻击或LT+X的蓄力大招对其重创。另外就算BOSS持剑，玩家开着光魔法时虽然不能给其造成伤害，但是还是可以回血的，利用这一个技巧最终BOSS战就非常容易了。在德拉库拉空血后会进入QTE阶段，在空中飞行时还需要用滑杆手动避开BOSS放出的红色光弹，否则一击必杀，距离足够近后就可以按RT键触发剧情了。

剧情

面对强大的吸血鬼王德拉库拉，特雷弗英勇的奋战却没有换来美好的结局，鲜血从他的胸膛不断涌出。其实失落的灵魂就是命运之镜的具象化，他引导人们走向其不可违抗的宿命。在经历了人生的种种后，特雷弗察觉到了父亲面对命运时的无奈和凄凉，在临死前他终于叫出了“父亲”，命运之镜也向德拉库拉证实了一切。突然得知自己有一个儿子，但马上又要失去他，德拉库拉残存的人性让他不顾一切地喂特雷弗喝下自己的鲜血——这也就是白发吸血鬼阿鲁卡多的由来。

如今，恶魔城在阿鲁卡多和西蒙的努力下缓缓崩塌，升起的朝阳也仿佛在预示着人间将迎来一段短暂的和平。但两人都很清楚，真正的恶战尚未开始，德拉库拉很快便会卷土重来，席卷人世并唤来血雨腥风……

★二周目

通关后追加最高的Hardcore难度，如果玩家达成了100%收集，主菜单的Extras选项中会追加一段动画“Separate ways”。二周目游戏时继承角色的等级和招式、隐藏要素的收集情况（生命、魔法、副武器上限），但副武器、特殊能力和地图开启情况都会重置。通关后还会开启Boss Rush模式，这个模式关系到成就的获得，在下文会详细叙述。

成就数量	23个/400点
全成就难度	★★★★☆
在线成就	无
全成就所需时间	15~20小时
有无会错过的成就	有
有无秘技	无
有无难度影响的成就	有
有无成就BUG	无
特殊要求	无

本作的全成就完成起来还是相对比较容易的，通过全成就列表就能看出除了收集要素这种略花时间的成就，需要玩家费劲研究的成就非常少，下面就详细说一下全成就之路上的几块绊脚石：

Simon's Quest 20点
获得方法 100%完成西蒙的剧情

Alucard's Redemption 20点
获得方法 100%完成阿鲁卡多的剧情

Trevor's Destiny 20点
获得方法 100%完成特雷弗的剧情

Combat master 15点
获得方法 获得了所有技能（达到最高等级）

Quick as lightning 15点
获得方法 在3小时三十分钟内完成游戏

I'm a Belmont! 25点
获得方法 没有降低难度也没有使用地图的导航设备的情况下，在困难难度中完成游戏

I'm Dracula! 30点
获得方法 没有降低难度也没有使用地图的导航设备的情况下，在HARDCORE难度中完成游戏

The fearsome barbarian 15点
获得方法 在EASY模式下完成Boss Rush模式

Puppeteer 10点
获得方法 不用提示就解决了剧院的谜题

Light guide 10点
获得方法 不用提示就解决了旋转木马谜题

Beast hunter 10点
获得方法 杀死1000个敌人

The fearless vampire 20点
获得方法 在NORMAL模式下完成Boss Rush模式

The best warrior in the Order 25点
获得方法 在HARD模式下完成Boss Rush模式

The great pirate king 30点
获得方法 在HARDCORE模式下完成Boss Rush模式

隐藏成就

Lights out! 15点
获得方法 打败黑夜看守着

Dust to dust 15点
获得方法 打败巫师

Not my type 15点
获得方法 打败女妖

Curiosity killed the cat 15点
获得方法 打败掠夺者

System shock 15点
获得方法 打败魔王

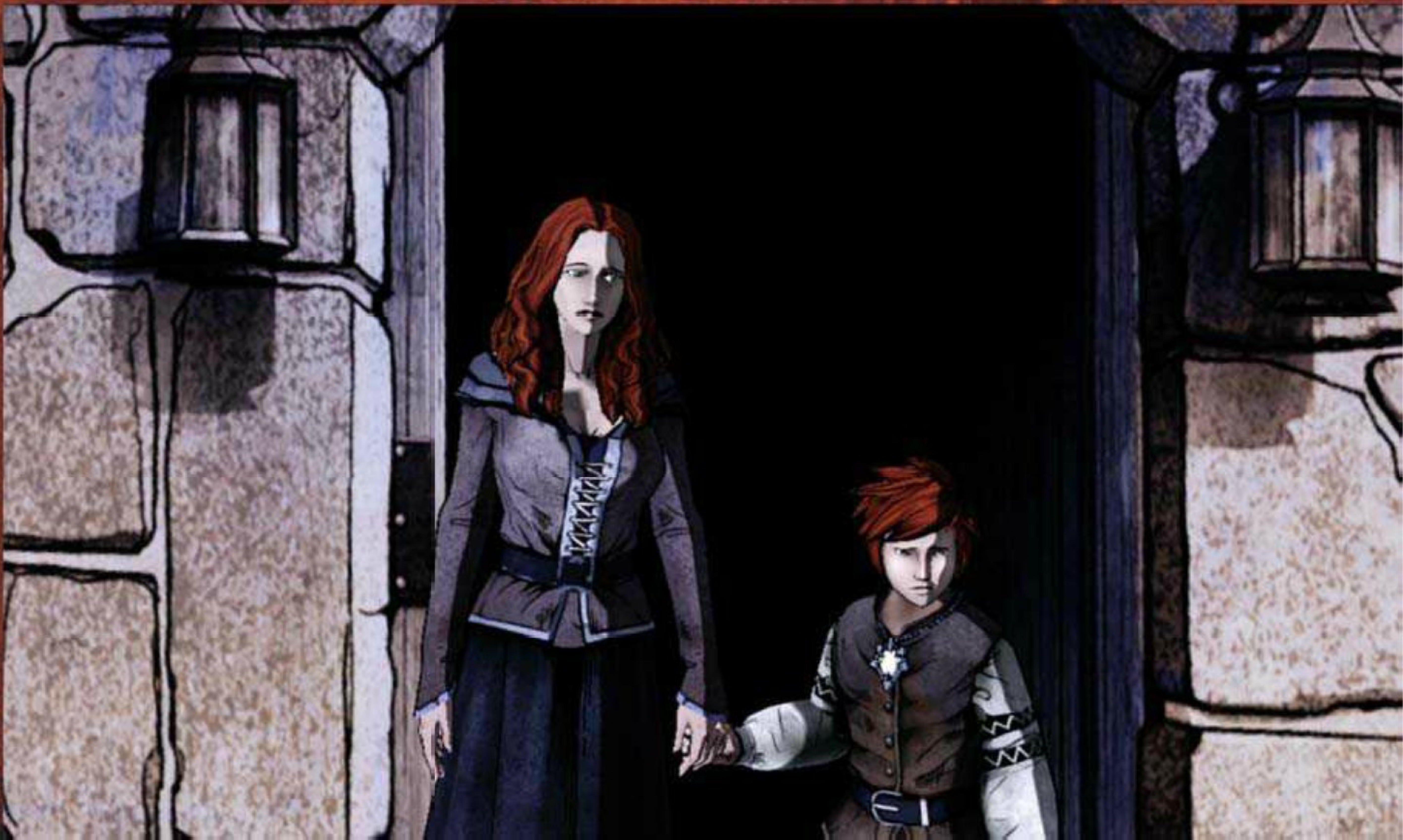
This is not how a vampire dies 15点
获得方法 打败吸血鬼

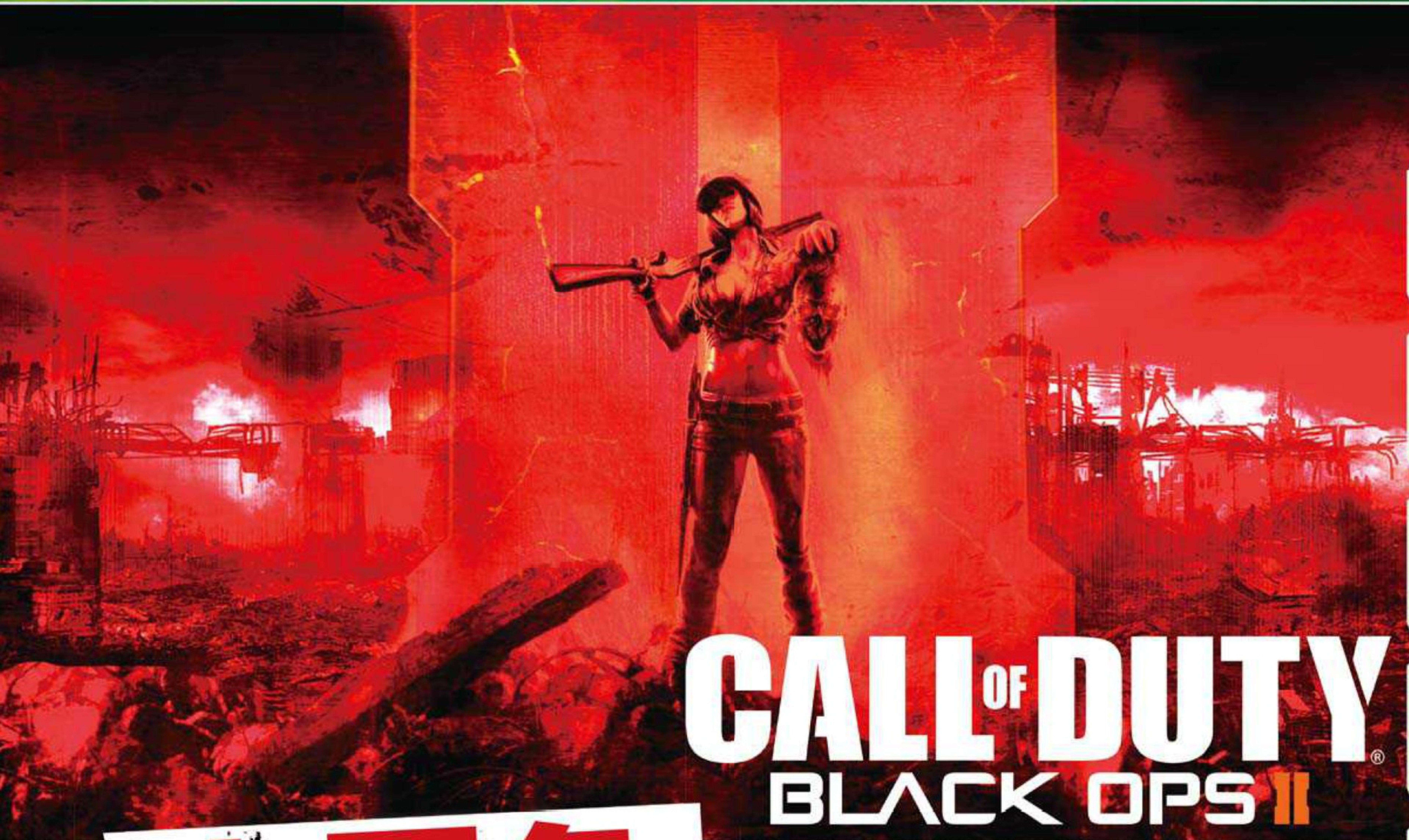
Insecticidal 15点
获得方法 打败地穴夫人

The bigger they are... 15点
获得方法 两次击败刽子手

Sealed fate 15点
获得方法 被吸血鬼击败

主线流程中必然能够获得的成就就不再一一列举了，收集相关的成就通过前面给出的地图以及流程攻略中的提示也很容易拿到，其中Puppeteer和Light guide这两个成就按照流程攻略中给出的解谜方法就可以不通过提示来取得，这里就不再加以赘述，重点说的是需要玩家费脑筋才能得到的成就。首先想要将本作全成就的思路就是第一次通关要选择Normal难度进行游玩，这样做的好处是玩家可以在较为放松的心情下欣赏本作优秀的剧情，同时能够获得较为可观的经验值以及多杀一些敌人，而且在普通难度下要尽可能地完成全收集要素的三个成就，这样在二周目提高难度通关的时候能够减少很多不必要的麻烦。通关后接着选择新开启的Hardcore难度进行游玩，现在的首要任务就是继承一周目存档然后尽快通关，完成Quick as lightning这个成就。同时在这个难度的通关过程中不要开启地图导航还有不要改变难度，这样在完成第二次通关后会获得Quick as lightning, I'm a Belmont、I'm Dracula这三个成就。如果玩家没有在一周目获得Beast hunter这个成就，可以通过二周目来刷这个成就，因为玩家一周目就将角色100%完成的话，大概会杀死600个左右的敌人，所以这个成就在二周目完成还是相当容易的。Boss Rush模式下要求玩家在没有体力回复以及读档的情况下连续和十个BOSS进行车轮战，BOSS都是在主线剧情中出现的，打法上没有区别，大致策略就是多和BOSS周旋，这个模式下玩家的生命值是最重要的，所以不要太贪心，多打游击战才能更好地完成挑战。在最高难度下相当棘手，所以建议将玩家所用角色达到100%再进行挑战，因为这几个成就难度较大，对操作要求较高，放在最后取得比较妥当。对于动作游戏苦手的玩家最好多加练习后再来尝试。





末日争夺战

《COD黑暗行动Ⅱ》丧尸剧情理论

所有的故事都会有一个开始，也会有一个结局……

《COD 黑暗行动Ⅱ》的丧尸系列剧情虽然严谨，但其实大部分都没有直接表达出来，很多都是隐藏或者暗示性的内容，对于玩家自身的理解依赖性较强。所以为了帮助大家能够更好地了解剧情，文章中笔者会加入一些自己的猜测，国外论坛中写丧尸剧情的玩家都会以“个人观点的丧尸理论”为标题来表述，很多剧情不存在绝对的对与错，只有每个人理解方式的不同。如果文中的内容与你的理解有偏差，欢迎来信讨论。为了方便大家阅读，文中会以故事发生的时间顺序来串联整个剧情。

COD黑暗行动Ⅱ		Activision	主视角射击
X360	Call of Duty Black Ops Ⅱ		美版
	2012年11月13日	单机1~2人 在线2~16人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

序章

在前作故事后，受到核弹攻击后的地球已经变得残缺不全，灾害频发，废墟环绕在地球上空，大陆之间也四分五裂，115 元素开始蔓延到全世界，丧尸遍布各地。人类试图在这个末日生存，由于地质的破坏，导致非洲 buried 镇附近出现了一条巨大的裂缝，瑞奇陶芬称这里为 The Rift，这里有大量的 115 元素释放。

在游戏的第二张地图 Great Leap Forard 的电视中，一共有 5 段隐藏录音，在这些录音中，可以对核弹事件对地球造成的后果有所了解，由于这些录音内容均发生在四生还者行动之前，所以放到了文章的前面。同理在第一张地图 Green Run 中也可以找到许多隐藏的录音，内容如下。

Der Riese的隐藏录音1

George

所有人注意，我是 George Barkley，Druid Hills CDC 组织的副主任，我们的研究表明我们呼吸的空气中已包含大量污染，对所有生还者来说，它已不可避免。所有人症状都不相同，但是他们可能会出现短暂的记忆丧失，精神失常、产生幻觉以及精神分裂。关于短暂的记忆力丧失，还有待进一步的了解。我们建议彼此监视有症状的生还者，尤其是精神分裂状态的受感染者。你们可以自己想一下最近接触的人是否正常，他们是否背着你隐藏着其他秘密？拥有这些症状的危险群体很难被发现，我在不得已的情况下曾用安乐死的方法杀掉了 14 名队友，我对他们的家人感到抱歉。我希望这条信息可以警示每一个生还者，我们必须保证自己是可以生活在未来的物种。谢谢。

解析

这一段录音中，当时的 CDC 组织中的副主任 Georgia 了解到 115 元素带来的巨大副作用，其中游戏中两位主角分别患有记忆丧失和精神分裂。115 元素导致人体出现不稳定现象，为此 CDC 组织不得已将这些患者安乐死，并且试图用录音的方式将 115 的可怕影响传播出去。

Der Riese的隐藏录音2

未知

如果有人听到请回答，我急需帮助，其他人抛弃了我，我很孤单，我需要帮助。我试着去做正确的事，但是其他人不干。一会儿到这，一会儿到那，我根本不会。我需要帮助，我根本不知道该怎么去做，那个德国人不和我说话了，我不知道该怎么做。

解析

这段声音来自一个正在哭的女人或者孩子，其中提到的德国人正是瑞奇陶芬。而关于一会儿到这一会儿到那的内容很明显就是玩家在解彩蛋过程中需要完成的步骤。这段录音表明瑞奇陶芬已经开始联络生还者，他并不希望这个世界因为他而彻底被摧毁，并试图想办法修复这个崩溃的世界，他早在之前已经开始寻找幸存者帮他做事，不过没有人愿意听他的。

Der Riese的隐藏录音3

未知

科学欺骗了我们，上帝抛弃了我们，在这个新世界中，我们只向自己低头，只有我们可以照亮前方的道路。听从我们自己的指示，是惟一的方法。它们打算吃掉我们，我们必须吃掉它们！我们生存，我们死亡，我们是 The Flesh。我们不会挨饿，我们会繁荣。

解析

录音中表明有一个组织的成员企图吃丧尸肉来生存，他们被称为 The Flesh。这个组织不仅行为偏执，并且充满神秘性，四名新主角之一 Samuel J. Stuhlinger 就是其中一员。而正因为他吃了丧尸肉导致其大量感染 115 元素，变得精神癫狂，并可以与瑞奇陶芬沟通。

Der Riese的隐藏录音4

Saber10

Retcon5，这里是 Saber10，我们没有在这里发现任何生还者，“破箭”不能成为新的行动基地。不行，长官，这些记录在之前已经被烧毁了。长官，我们觉得他们这么做是为了消除自己因为爆发这次事故被牵连的证据。了解长官，确定在 T 区域投掷后返回。

解析

录音表明两个军队成员正在末日期间完成任务，乘坐战斗机的军人代号 Saber10 ，他的搭档代号为 Retcon5。关于 Saber10 调查的“破箭”组织，Russman 曾在这里工作，不过后来被解雇了。这两个军人的任务为找到生存者以及事故爆发的原因，并寻找一个新的作战基地。然而事实上已经没有生还者，所有记录已经被怕连累自己的工作人员用火烧掉了，表明丧尸爆发与破箭有所联系。在到达指定的轰炸地点后 Saber10 在投掷完核弹后撤退。

Der Riese的隐藏录音5

未知

大家听着，我们有足够的食物水以及医疗物品，这些足够我们生活几年。

解析

虽然是极其简短的一段对话，但从后面 Green Run 的录音中我们得知这个录音来自政府的避难所——华达州的 Jackass Flats。一部分生还者已经去了那里，避难所的领导试图告知大家这里是安全的地点，关于 Jackass Flats 的信息在后面还会提到。

Green Run录音1

马克西

事情已经无法挽回，我觉得需要赶快将地球修复，我想到了 B 计划，这个计划需要制造全球的极化装……（吵杂），装置干扰让我无法继续说……（吵杂），将它关掉。

解析

马克西与 Jackass Flats 中这些生存者取得了联系。不过马克西只能通过拙劣的方式与生存者交流，较大功率的装置会干扰他的信号，他告知幸存者们他的 B 计划为制造一个全球性的极化装置。

Green Run录音2

未知

谁？谁在这？是的我能听到，什么？当然我有，这里没有其他人，不我不想这么做，我怎么知道你没有说谎？你可以自己完成！哦……真的吗？他们是我的朋友，是的我看到了。我会做的，我会为你做的，为你和 The Flesh！

解析

然而就在此时，瑞奇陶芬也已经开始了与幸存者的沟通，并强制让他们完成任务。

Green Run录音3

未知

请回答，不明身份电频音，我们试着遵循你的指示，但是我们四名成员的其中一员听到了另外一个声音，他射伤了我们中的一员，然后又趁我们不备袭击了另外一名成员，喂？喂？为什么我们呼唤你的时候得不到答复？喂？

Green Run录音4

未知

喂喂，这里是 Jackass Flats，呼叫任何可以听到广播的人类，我们的坐标地点在 37.07N 116。03W，这里提醒与神秘声音联系的各位，我们的一些成员开始听从这些声音，它们的指示互相矛盾，

这引发了这里的冲突。其中一半的成员听从电频发出的声音，这个声音很响亮，不过我们并不知道他到底有何目的。另外一个声音普通人无法听到，他有着（杂音）……充满疯狂和谎言。两个声音都无法辨识其目的，所以我们没必要选择其中一方以此去伤害另一边的伙伴。哦天那，他们发现我们了！哦！退后！（尖叫声杂音……）

解析

瑞奇陶芬开始呼吁一部分人的时候，Jackass Flats 避难所内的两派成员间爆发了冲突，一派听从马克西，另一半则听从瑞奇陶芬。在仅有的幸存者斗争中，马克西无法与成员准时沟通，而瑞奇陶芬则只能与部分幸存者进行联系，这场斗争中死了很多人，有些人甚至疯狂到在别人被丧尸袭击后也不予理睬。

Green Run录音5

未知

喂喂？有人在吗？我们按照你的指示启动了塔，不过走路一拐一拐的家伙（指的是丧尸）正在向我们靠近，我们无法在此坚持太久，喂？请回答，请求你指示我们！（尖叫和杂音声……）

Green Run录音6

未知

你觉得自己很聪明？你认为你可以让任何人做你想的，但是我们知道（杂音）。我们知道你的阴谋，你这个阴险的家伙！你想将整个地球毁灭杀死我们所有人！我们不会帮你！不会！你即使再说下去也不会有人听你的，因为我们干掉了所有听从无线电恶魔的家伙！

解析

从这段录音来看两派之间已经开始帮助他们完成各自的目的，这与本篇中玩家要进行的内容一致，只不过第一段录音中的成员因为无法与马克西继续联系而被丧尸杀死了。另外一段视频中的角色已经开始遵循瑞奇陶芬的命令，两派之间为达成目的已经开始互相残杀，在杀死对立的成员后因为不信任而放弃了帮助瑞奇陶芬完成计划。

另外一些故事中的细节体现在游戏的对抗模式中，这些内容是否与故事主线有关目前还不得而知——CIA 与 CDC 组织在末日期间仍然持续任务，不过他们的处境也不容乐观。其中 6 名特工被派往 Green Run，他们一半来自 CIA 另一半来自 CDC，分别前往了 Green Run 的农场与城镇，他们在那里开始互相之间的争夺战。

核弹镇

核弹镇作为额外地图并没有过多地涉及剧情，不过一些小彩蛋却能让我们了解到一些花絮。从收音机中可以听到 MOON 地图瑞奇陶芬“夺权”时的对话，在战斗后期敌人会变成瑞奇陶芬控制的蓝眼丧尸，代表他完成了灵魂互换，也就是说核弹镇和月球事件的时段是一样的，此外在地堡中玩家可以听到躲在里面 Marlton 的声音，也就是说核弹镇的时间段发生在 Green Run 之前。

Green Run

从前文序章通过地图中的隐藏录音我们知道了月球事件造成的影响，同时瑞奇陶芬和马克西博士怀揣着各自的目的，并寻找末日中的人们帮助他们完成，不过都没有成功。Green Run 作为丧尸模式的第一张地图首先引出了 4 名全新的生还者主角，在故事开始前，不妨先了解一下他们的身份背景。

Abigail "Misty" Briarton

Misty 最早出现在游戏的宣传海报中，实际游戏对其造型进行了一些修整。关于 Misty 的过去资料上面描写不多，只知道她之前在农场生活，母亲死于未知事故，父亲被丧尸所杀。Misty 是假小子性格，略傲娇，她很讨厌 Samuel，与 Marlton 暧昧并尊敬 Russman。由于有着悲惨的过去，惟有通过不断杀死丧尸来避免回忆起那段往事。

Marlton

Marlton 喜欢使用一些高端词汇来彰显自己精神上优于其他人，有点自以为是，不过其对于武器方面的相关知识面确是最广的。经常可以对从抽奖箱得到的武器进行准确的评价。他患有幽闭恐惧症，在狭小无出口的空间中会感到莫名紧张，并且还有洁癖，害怕细菌和污染。Marlton 除了 Misty 外不喜欢任何人。

Samuel Stuhlinger

Samuel 是四人中分量最重的一个，在地球被摧毁后，他在一个名叫“The Flesh”的幸存团队中生存，这些人主张只有吃掉丧尸的肉才能在末日世界生存，在吃掉丧尸肉感染 115 元素后使得他可以通过 Aether 听到声音，然而吃丧尸肉仍然给了他感染病毒和精神分裂的副作用。

由于未知的原因，他离开了鲜肉组织，之后的故事中 Samuel 不断与瑞奇陶芬联系，并完成其计划。Samuel 患有严重的精神分裂，他对自己吃丧尸的历史充满了内疚，他害怕同伴知道这个事情后会杀死或者抛弃他，为此他成为了瑞奇陶芬的把柄。Samuel 讨厌 Russman 以外的人。

在 Der Riese 中开场画面出现的一帧 Samuel 吃丧尸肉的画面。

Russman

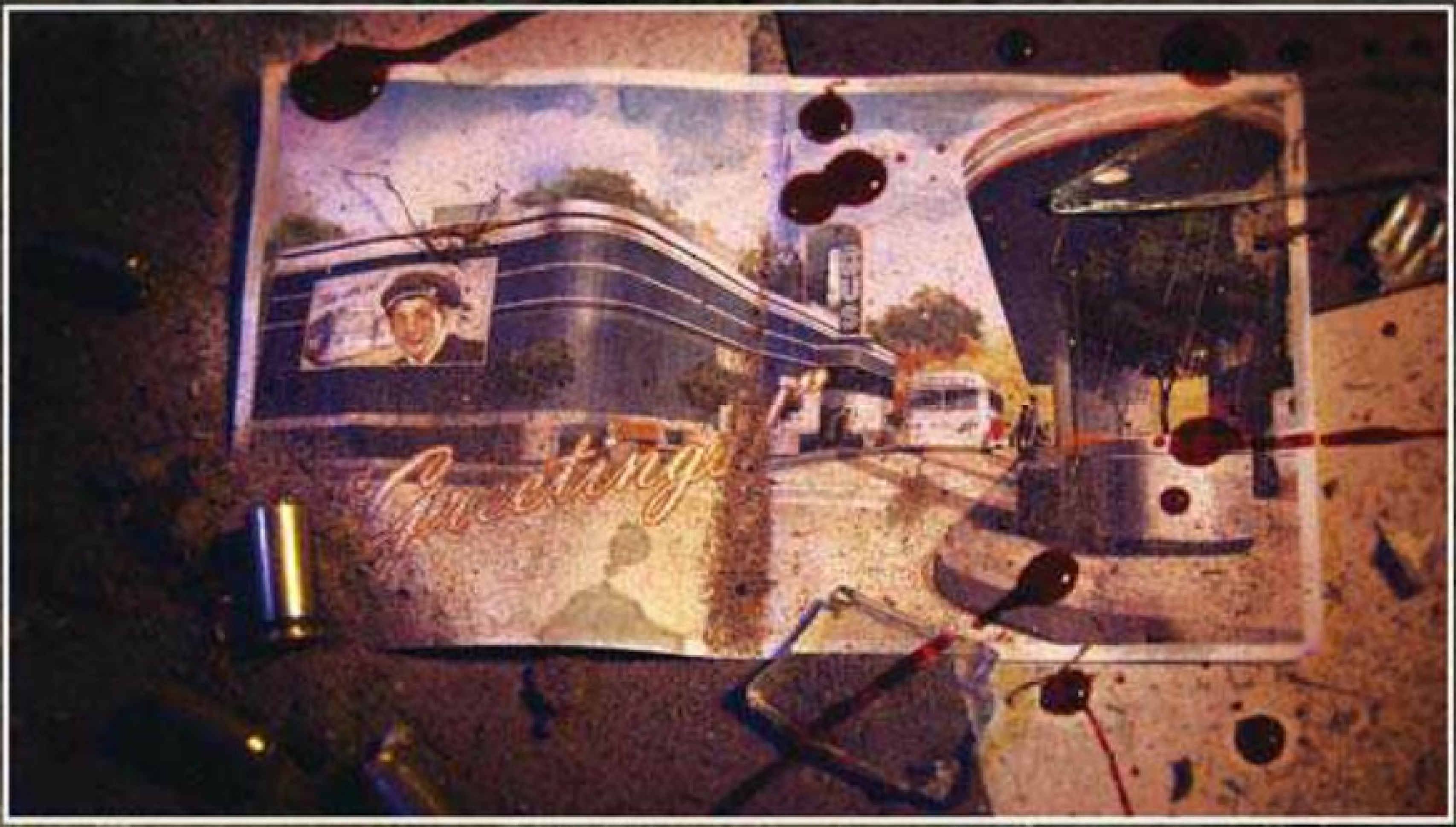
Russman 原本隶属于破箭公司，该公司可能与丧尸爆发事件有着直接或间接的联系。在事件发生后 Russman 无家可归，四处奔波。Russman 比较可怜 Samuel，总是给他一些建议，他的性格比较悲观，有时候还脾气暴躁。因为 115 元素的影响，他的记忆开始丢失。Russman 在小的时候曾遭到歧视，这也使他缺乏安全感。

从第四张地图埋葬的动画中我们了解到，首先 Russman 与 Samuel 在 Green Run 小镇上相遇，之后他们乘坐巴士救下了 Marlton Johnson 以及 Misty。在小镇上，马克西博士通过声音与众人取得联系，并要求众人启动极化装置来完成自己的计划。

接着就是游戏中解彩蛋的内容，4 名生还者在这里找到了组合后发电的新装置。受导弹的影响，地球发生了有趣的化学反应，丧尸在着火后杀死会发生爆炸，这也产生了一种混合后的新生物——Denizens，他们因为生活在地下从而躲开了导弹的袭击，不过仍然会对入侵领地的人展开攻击。

在通过巴士不断转移的过程中瑞奇陶芬也首次与 Samuel 取得了联系，4 人中惟有 Samuel 可以听到瑞奇陶芬的话，就像前面提到过的，他在之前曾在鲜肉组织中，因为吃过丧尸肉后感染了很强的 115 元素，所以他是惟一能听到瑞奇陶芬命令的人。

在电房中他们将电打开后释放了“Him”，它总是伴随着打雷天气忽隐忽现。马克西博士再次与众人联系并告知他们要将所有电关掉，因为这会干扰到他的信号。瑞奇陶芬的计划则与马克西背道而驰，此时玩家选择不同，最后的结局也会有所区别。在过程中众人找到了一张 NavCard，瑞奇陶芬提醒他们需要找到指定的读卡器来读取，这张卡与后面的地图有所联系。



马克西路线剧情

选择关闭电源后众人将“Him”引到塔下方，之后马克西发令让众人杀死它，“Him”死后将能量释放到了塔下。由于能量过多，众人还需要通过电扇发电机将电力转移到灯下，如此一来就完成了马克西在 Green Run 的计划。

瑞奇陶芬路线剧情

瑞奇陶芬告知众人使用名为 Jet Gun 的道具对着电塔下面的装置使用，之后通过杀死丧尸来补充 115 元素。由于能量过多，需要通过 EMP 吸取灯光的电力，在将四盏灯全部同时熄灭后瑞奇陶芬在 Green Run 计划便算成功。

Der Riese

Tower of Babble 在提供电力后，四名生还者开始向下一站转移，并寻找可以读取 NavCard 的装置。众人被瑞奇陶芬转移到了中国，他告知 Samuel 需要修复“The Rift”。然而 Samuel 并不懂其中的意思，瑞奇陶芬打算告诉众人 Samuel 在鲜肉组织中的事，以此威胁他听从自己的指示。在动画中 Russman 为了救 Samuel 被 Jumping Jack 杀死，最后三人尽管奋力抵抗，也仍然无法摆脱全灭的命运，不过最后瑞奇陶芬利用自己的能力，使得四人重新轮回转生。关于瑞奇陶芬使用轮回的能力在后面也会再次体现。

■此时的地球仍被烟雾包围。

众人转生转移到了上海的大楼中，这里因为导弹的袭击，楼与楼之间结构已经发生了奇怪的变化。与此同时马克西再次与众人取得联系，并告知他们通讯装置已经恢复。

这里充满了由 SDC 军队以及平民变成的丧尸，在过程中再次分别与马克西和瑞奇陶芬取得了联系，这次同样会面对两种选择。其中分歧发生在马克西让众人去佛像房间，并告知众人转生是关键因素，瑞奇陶芬则告诉众人需要使用某种装置让初生点石像上的球开始转动。

瑞奇陶芬路线

众人在找到 Sliquifier（泡泡枪）的零件组装后，用其喷石像上的球使其转动，之后瑞奇陶芬让他们完成一次血祭，众人通过四个不同的地点，用弹射装置将丧尸弹射到塔的附近以此完成血祭，在最后使用电拳将塔进行了激活。成功后瑞奇陶芬很开心，马克西则表示了自己的愤怒。

马克西路线

众人前往佛像房间，并杀死了足够多的丧尸。紧接着利用飞刀升级后救人的功能完成了一次转生，之后众人利用弹射装置使得两边的球进行互相弹射，最后成功使用电拳将塔激活。与瑞奇陶芬路线相反，完成后马克西博士会大加称赞，瑞奇陶芬则变得愤怒。

四名生还者在这里发现了一个读卡器，之前的卡可以用在这里，另外他们还找到了另外一张无法识别的 NavCard。

Mob of the Dead

目前来看，这张地图或者揭露了丧尸世界早期的一段内容，或者是完全独立的外传。尽管《黑暗行动》1 代丧尸中乔治罗梅罗那张图也比较跳票，不过终究有关于四小强的主线剧情在内，而五角大楼地图也能接到相关电话，Mob of the Dead 则显得较为另类。无数玩家力图将 Mob of the Dead 以大坑的形式加入到主线剧情中去，其中也不乏一些关联的线索，比如 Weasel 提到的“尼古拉”，Origins 中瑞奇陶芬拿着写有 4 人编号的丧尸血。不过从目前的结果来看，仍然只能推断这张图的故事是独立的。

这张地图的剧情是这样的，黑帮老大 Salvatore DeLuca 在 1930 年被送往恶魔岛监狱，同行的还有帮派成员 Billy Handsome, Michael "Finn" O'Leary 以及 Albert “The Weasel” Arlington。四个人都被判了重罪。在监狱里他们准备实施一场利用飞行器越狱的计划，不过在实施过程中发生了争执，最后三名黑帮成员将矛头指向了 Albert “The Weasel” Arlington。随着飞机无法造好，计划已经放弃，于是愤怒的 Sal, Billy 和 Finn 三人诱骗 Weasel 前往房顶，并将其杀死。

之后这三名凶手被判了死罪，死在了电椅下。

失去记忆的众人突然从恶魔岛 Alcatraz 监狱苏醒，这里到处都是丧尸，众人再次计划制造飞机来逃出恶魔岛，不过在最后他们因为撞到金门大桥而导致任务失败，只能通过一次次轮回来在岛上无限循环。

之后几名黑帮开始尝试另一种方法（彩蛋部分），不过事实上他们早就死了，Alcatraz 其实是类似地狱的地方，他们永远不可能离开这里。最终他们听到了狱长 Stanley Ferguson 的录音，录音中阐述了当年 Sal, Billy 和 Finn 三人杀死 Weasel 的故事，恢复记忆的三人决定再次杀死 Weasel。在彩蛋完成的最后有两种结局，如果三名玩家杀死了 Weasel 那么便继续轮回，如果反之则打破轮回。

关于Weasel

Albert "Weasel" Arlington 这个角色是四黑帮中最特别的，首先在结局中如果与其他玩家对立，丧尸不会攻击他。其次在他的台词中提到过他听过尼古拉这个名字。还有就是他特别钟爱游戏中的奇迹武器，比如 Ray Gun 和 Blundergat。另外 Albert 的眼睛有两种颜色，一半是蓝一半是绿，《COD》历史上有这种眼睛的角色只有“《现代战争》系列”中的 Vladimir Makarov 。

Buried

四人组在完成上海的任务后步行至非洲区域，这里有瑞奇陶芬所说的 The Rift，之前曾有多名幸存者听从瑞奇陶芬和马克西的命令在这行动，却死伤无数，最终也没有完成两人的目的。

四人在走到一处飞机失事的场景后停下来休息，Russman 表示众人将马上迎来最终的答案，不过自己的记忆力正在消退，许多事情仍然在云里雾里，关于出现暂时的记忆力丢失内容，玩家可以从 Great Leap Forard 录音 1 中得到线索。

由于来到这张地图时已经经过了一段较长的时间，所以地球上经过导弹攻击过的烟雾已经逐渐散去，豁然开朗了许多。

从开场地图位置我们得知 Buried 地图位于 Angola 附近。为何 Angola 会出现西部风格的小镇? 推断瑞奇陶芬在开场的对话，地球因为导弹的攻击而四分五裂，这片区域恐怕已经发生了位置偏移，所以 Angola 出现美国西部的场景也就不为过了。关于这一点 Marlton 也在对话中提到了此处地形转移的相关内容。

众人到达 The Rift 后发现这里是一座采矿小镇，马克西再次为众人表明了目的并试图让所有人相信他。而瑞奇陶芬实际上早在之前就已经和四人建立了沟通，和发生在上海的轮回转世事件类似，他们一旦失败死亡，瑞奇陶芬便会使用能力让他们重来，以此来试图让众人帮助他，这体现在如果走瑞奇陶芬路线会看到 4 人组的尸体上，这个后面会提到。在这里他们找到了新的读卡器，在将所有地图的卡插完后所有的塔便会开始工作。

瑞奇陶芬路线

瑞奇陶芬路线中，众人制造了断头台装置，并且在这里发现了放大能量的水晶球，瑞奇陶芬告诉他们水晶球需要足够的能力才能运作，于是众人获得了马克西之前留下的 Paralyzer。在对着水晶球使用后为其充满了能量，之前的幸存者已经将破解的密码写了下来，在将灯笼点着后，众人发现了破解密码的方法。在将光球输送到正确地点后，瑞奇陶芬命令他们杀死丧尸来提供能量。之后众人得知由于意外导致了这里时间与空间遭到了破坏，众人利用时间炸弹在断头台上制造了一个“时间机器”。这使他们进入了未来的时间段，被称为无限模式，在这个未来中，四名生还者已经全部被丧尸杀死，瑞奇陶芬早已使用他轮回的能力让众人复活，他告诉生还者需要在这个世界中找到开关按钮。按钮在四人其中一人的尸体中，Samuel 在看到同伴的尸体后变得非常不安，瑞奇陶芬告诉他们如果找到尸体上的开关便可以阻止这样的死亡再次发生。在成功找到开关后众人在迷宫中启动了按钮，并在最后通过打靶游戏让小镇能量也归瑞奇陶芬所有。

马克西路线

在众人将零件组合到绞首架上后，马克西让众人摧毁放大能量的水晶球，这样瑞奇陶芬便无法使用它们。利用巨人将灯笼充满能量后众人得到了之前幸存者留下的密码。在将光球引导到正确地点后，众人发现只点亮了一盏灯，于是利用时间炸弹回到之前的时间段，以此来让两盏灯亮起。接着在鬼屋中发现了奇怪的装置并将其启动，在完成最后的打靶游戏后，这里的能量为马克西所有。

故事中玩家可以选择马克西或者瑞奇陶芬任一路线，如果玩家在之前将所有路线统一并插入所有的卡，那么在最后便会看到两种截然不同的结局。如果玩家没有选择任何势力，那么四名生还者的命运就如同瑞奇陶芬在无限模式中所展现的那样，所有人都会死亡。

瑞奇陶芬路线结局

在众人将装置启动后，瑞奇陶芬获得了无穷的能量，他可以完全控制 Aether，他将马克西杀死后进入了 Samuel 的身体里，德国人现在已经能与物质世界互动，瑞奇陶芬对四名生还者进行了奖励，而地球现在变成了他自己的玩具，不过瑞奇陶芬发现自己无法完全从萨曼莎体内分离，这个胜利使他认为远远低于自己的期望，最终四名生还者全部死亡，瑞奇陶芬自己也充满了不祥的预感。

■瑞奇陶芬在最后结局中进入了Samuel身体。

马克西路线结局

在众人将装置启动后，马克西获得了控制 Aether 的权利，他谎称为了修复地球，实际上只是想与自己失散多年的女儿萨曼莎团聚，至此他告诉众人打开通往 Agartha 的道路就要毁灭地球以及所有生还者，由此看来，马克西才是真正邪恶的。随后他将瑞奇陶芬的灵魂灌进了丧尸的体内，地图中惟一的蓝眼丧尸就是瑞奇陶芬，每当其被杀死后就会再次变成一只新的丧尸。

▲马克西将瑞奇陶芬注入到了丧尸体内。

Origins

Origins 这张地图看似是揭开一切的起源，不过许多玩家认为这张地图世界观的内容与原本故事有很大出入，导致地图中许多内容发生了奇怪的变化，比如原本故事中马克西是被瑞奇陶芬杀死，在这个世界中马克西在还没有生萨曼莎前就被丧尸杀死。所以最终推断可能是两种结果，1：这张图并不是原本世界的时间线，而是萨曼莎穿梭到了另外一个平行世界。2：像《丧尸黑帮》一样，这张地图是完全建立在主线之外的外传内容。

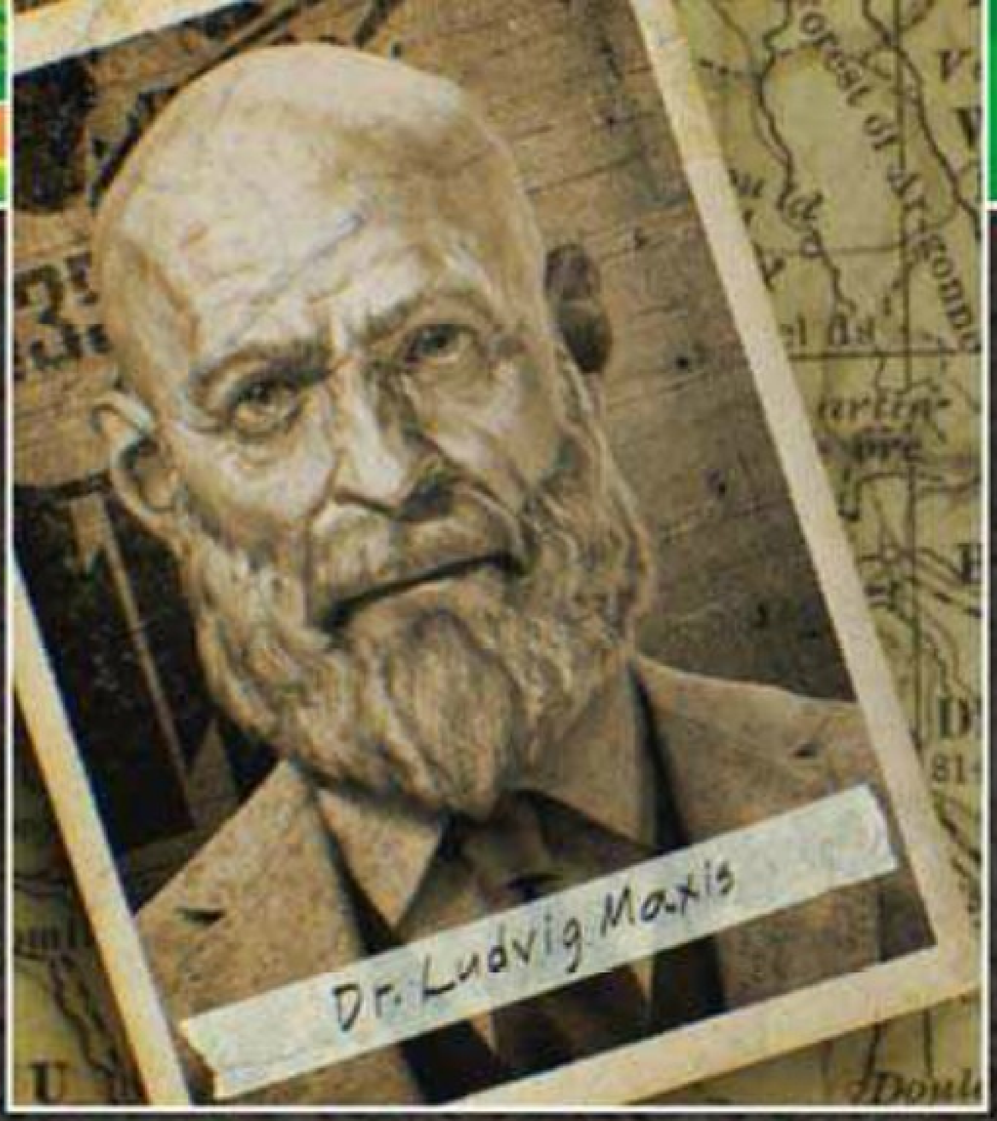
关于马克西的两次死亡笔者是这样理解的：马克西在之前已经让妻子怀孕，但自己并不知道有女儿萨曼莎的事情，随后他被丧尸杀死，瑞奇陶芬在将他的脑子切下后组成了无人机，无人机形态（或者其他皮囊）下的马克西博士在 1945 年被狂暴化的瑞奇陶芬杀死，由于只是录音只能听到声音，所以当时马克西以什么形态“活着”玩家无从得知。如此一来马克西死后“大脑”仍然留存的理论也就说得通了。

萨曼莎在长期控制丧尸后，在与瑞奇陶芬的灵魂互换之后导致她的精神到处漂泊，最终她进入了 Agartha 并进行了时空旅行，她最终穿梭至第一次世界大战期间。被困在 Agartha 的萨曼莎打算向当时的父亲求救。

马克西博士在一战时为名叫 Mauser 的武器生产商制造武器，在 1915 年，他成功制造了 Mauser CX- 系列，之后他发明了 MG08/15，不过这些顶尖科技并不被人看好。最终马克西离开了 Mauser 加入 935 组织，这个组织致力于寻找另类的元素，利用尖端科技来帮助德军取得胜利。爱德华瑞奇陶芬是 Heidelberg 学校毕业的学生（密文 3 中提到），他加入 935 组织并成为了马克西博士的助手，俩人合作愉快，并成为了很好的朋友。在一项研究中，在 1917 年，马克西博士发现了另类的物质——115 元素。马克西将这种元素名为 Divinium（密文 1 中提到 115 元素的学名），之后他开始致力于对这种元素的研究。同时苏联开始了转型和改革，而美国也在 1917 年 4 月 6 日加入了战局。

■马克西博士在最早的时候曾在Mauser打造了Mauser CX-系列。

935发现圣殿骑士与115元素有所联系，所以他们开始了大量的挖掘工作，其中一个地点位于法国北部，这里被称为64号挖掘场，远古的圣殿组织早已在这里活动过。之后935发现了藏于地下的115元素，而马克西和瑞奇陶芬也一同来到了64号挖掘地。



►Origins1中终于露出真容的马克西。

Excavation Site 64录音 1

马克西

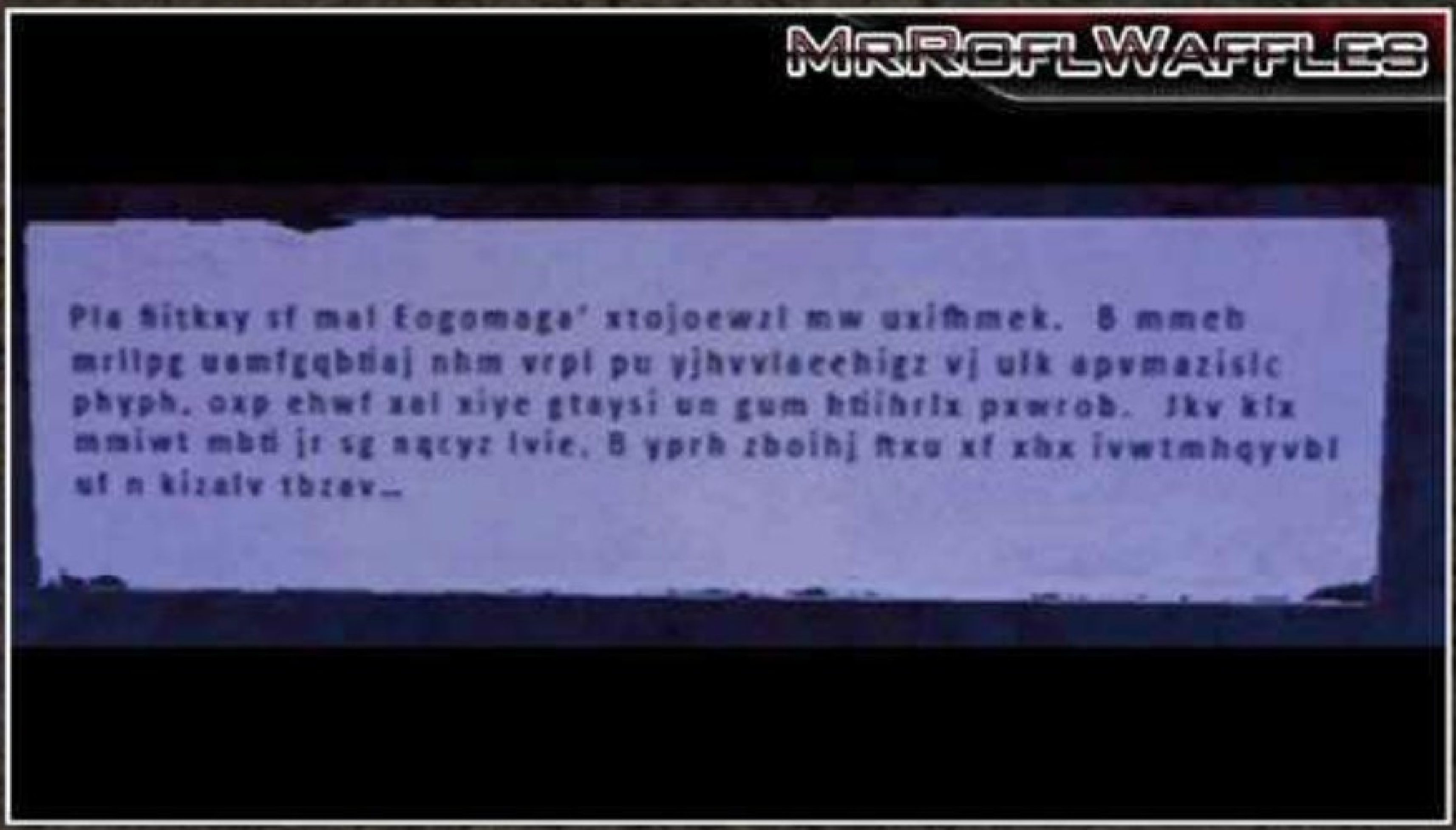
这古文字上描述这个神器是一根杖，我们团队认为这个道具可以利用元素石中的能量，不幸的是，无论是杖还是石头我们的挖掘队伍都无法找到，我们认为我们不能就此放弃。我计划按照房间上的描述来制造杖的复制品。我会让瑞奇陶芬马上着手制造。

Origins密文1

（Origins地图中有一些隐藏区域会找到一些密码，包含着剧情相关的秘密，在破解后我们得知这些都是马克西博士留下的，描写的都是发生在之前的内容。）

马克西

他最早是在Heidelberg学习的学生，Edward体现出一种超出他年龄的智慧以及成熟。然而其父母的死影响其很深。我试图像一个父亲去照顾他，我害怕他被935组织的那些人所影响。



解析

马克西在这里研究元素石许久不得其解，于是他准备利用自己的所学复制这项技术，他将任务交给了瑞奇陶芬。而当时瑞奇陶芬因为父母的去世使他陷入了沉痛的悲伤之中，马克西博士则将他当成自己的儿子一般对待。

Excavation Site 64录音2

马克西

挖掘工作继续出现了无法预见的结果，在转换过程中会创造一股能量，这会制造一个入口，从中出现无法知道来源的内容，这令我有所担忧。然而奇怪的是这个转移可能是通过时间和空间发生的，我相信那些在土中的符石可以给我答案，也许在转换中灌入足够的能量可以获得更多的回报。

瑞奇陶芬的第一封信

"September 22 1917

当我们开始挖掘工作，我们的组织并没有意识到这会带领我们走进一条充满黑暗的道路。博士是一个固执的人，他仍然认为值得冒险去探索元素的秘密，我同意他的观点，但是我对这位老朋友的行为感到越来越担忧。

Origins密文2

马克西

在研究Divinium的过程中，我与瑞奇陶芬之间的隔膜越来越深。我害怕他对935过度忠诚，这个组织的人只想着获得杀伤性武器。我的良心谴责我无法继续下去，虽然我的这个行为肯定会被认为是叛国，不过我更关心的是Edward知道我与盟国接触后他的反应……

解析

在935的挖掘中，他们学会了如何将115元素转换成液体，马克西得知115元素可以转换物质时间与空间的能力。与此同时马克西与瑞奇陶芬在研究过程中的一些矛盾也浮出了水面，在1917年9月，瑞奇陶芬写了一封信上面详细地描述了马克西的行为，他还认为935发展武器项目会是个好主意，不过关于武器的问题却使马克西博士非常担忧，良心的谴责让马克西秘密接触了盟国，他并不在意935对他叛国行为的反应，他只关心“义子”瑞奇陶芬的想法。

■935组织的挖掘工作。

武雄的第一封信

"October 6 – 1917

天皇非常关心西方疯子制造的武器，其毁灭性可能已经超越我们所理解的范畴，我很荣幸执行这次行动，并确保这武器能为日本带来利益……

解析

日本天皇Yoshihito Taisho打算从德军那获得提高日本机械化的技术情报，于是他选择派遣了在Mukden战役中的胜利者武雄，武雄在1917年10月将情报以写信的方式汇报给了天皇。

Excavation Site 64录音3

未知

可能是命运的安排，我们解开了大堂的封印。一味的使用蛮力是没用的，只会让人筋疲力尽和感到沮丧。我们努力使自己减缓压力，一名士兵将留声机放在了这个大堂，开始播放音乐，音乐的名字叫Source Noire。令我们惊艳的是，在听到歌曲时这里的封印居然解开了，也许这个唱片机在这个地下墓穴的其他区域也会起作用也说不定。

解析

在935的挖掘过程中一次意外使得众人通过播放唱片音乐开启了隐藏着的圣殿房间，他们开始研究是否其他区域也同样会受到音乐的影响。这使得他们的研究项目迈进了一大步，他们为士兵制造了重装装备，在穿着之后会拥有更强大的力量，这些士兵被称为Panzer Soldats（地图中的大老爹BOSS）。同时他们还利用115元素制造泰坦机器人来确保赢得战争胜利。四巨人名字来自北欧神话，分别名为Thor, Odin, Freya以及Loki。

邓普西的第一封信

"November 19, 1917

毫无疑问，Fritz开始图谋不轨，空军侦查部队已经发现德军在法国的秘密武器。这些传闻听上去简直疯狂，奇怪的光出现在天空……神秘的瘟疫开始蔓延……甚至还有巨型钢铁人。

我准备在一周之内亲眼见证事实的真相。

尼古拉的第一封信

"December 10th，1917

目前来看，我被我的国家流放是一件幸运的事情，我已经收到指示去法国完成一项重要任务，该地区德国的战争机器已经整装待发，准备发动一场我们无法预见的行动……

解析

邓普西信中提到的这个“Fritz”其实是世界大战中其他国家对德国人的称呼。从之前破译后的马克西密文中我们了解到他因为良心的谴责曾叛逃他国，这个国家可能就是美国，而邓普西所说的这个德国人，自然就是指马克西。信中的大意为美国在马克西那里得知泰坦以及Panzer Soldats的情报后，决定派Tank Dempsey前去侦查。Dempsey在信中表示当时以为自己只会在此停留短暂时间，然而事实并非如此。同时俄罗斯也注意到德军方面的威胁，被俄罗斯流放的Nikolai Belinski被安排执行这项特别任务。

Excavation Site 64录音4

马克西

当115元素与古代石头结合后出现了超现实的东西。这恐怕是115元素扰乱了空间与时间的连续性？一个前所未见来自亿万年前的箱子，可以从中获得不同时间段的武器，甚至有可能包含未来的武器！为了更了解这股神秘的力量，需要进一步的研究。

Origins密文3

马克西

古代人的知识令人难以琢磨，我发现我质疑的不仅是我在科学领域的知识，还有这宇宙本质的真相。这是第一次在我成年的人生中发现自己的无能……

解析

Excavation Site 64录音4提到“提供武器的箱子”无疑就是古代的Mystery Box（抽奖箱），马克西需要继续研究这股神秘的力量。过程中他自己对这些未知领域的内容越来越困惑。

Excavation Site 64录音5

马克西

这个孩子的声音越来越多次出现。第一次她只说她被困在了一个名叫Agartha的地方。现在她又说她是我的女儿，我根本不知道我有个女儿存在！也许我的理智正在渐渐离我远去。

解析

马克西脑海中开始出现奇怪的声音，起初他没有去理会，然而这个女孩的声音却十分执着，在对话中得知其名字正是萨曼莎，被困在了Agartha中。

武雄的第二封信

"March 2，1918

我在Mukden战役胜利表现引起了天皇的关注，我想与他在日本见面详谈关于我们国家重要的内容。也许他意识到即使是在这个文化变革的年代，延续武士道传统的仍然是一件重要的事情。我无法解释原因，但我的每一步行动都让我觉得将会有不好的事情发生，最近我不断被感觉越发真实的梦境折磨，也许是我祖先的灵魂提醒我未来将会陷入黑暗当中……

解析

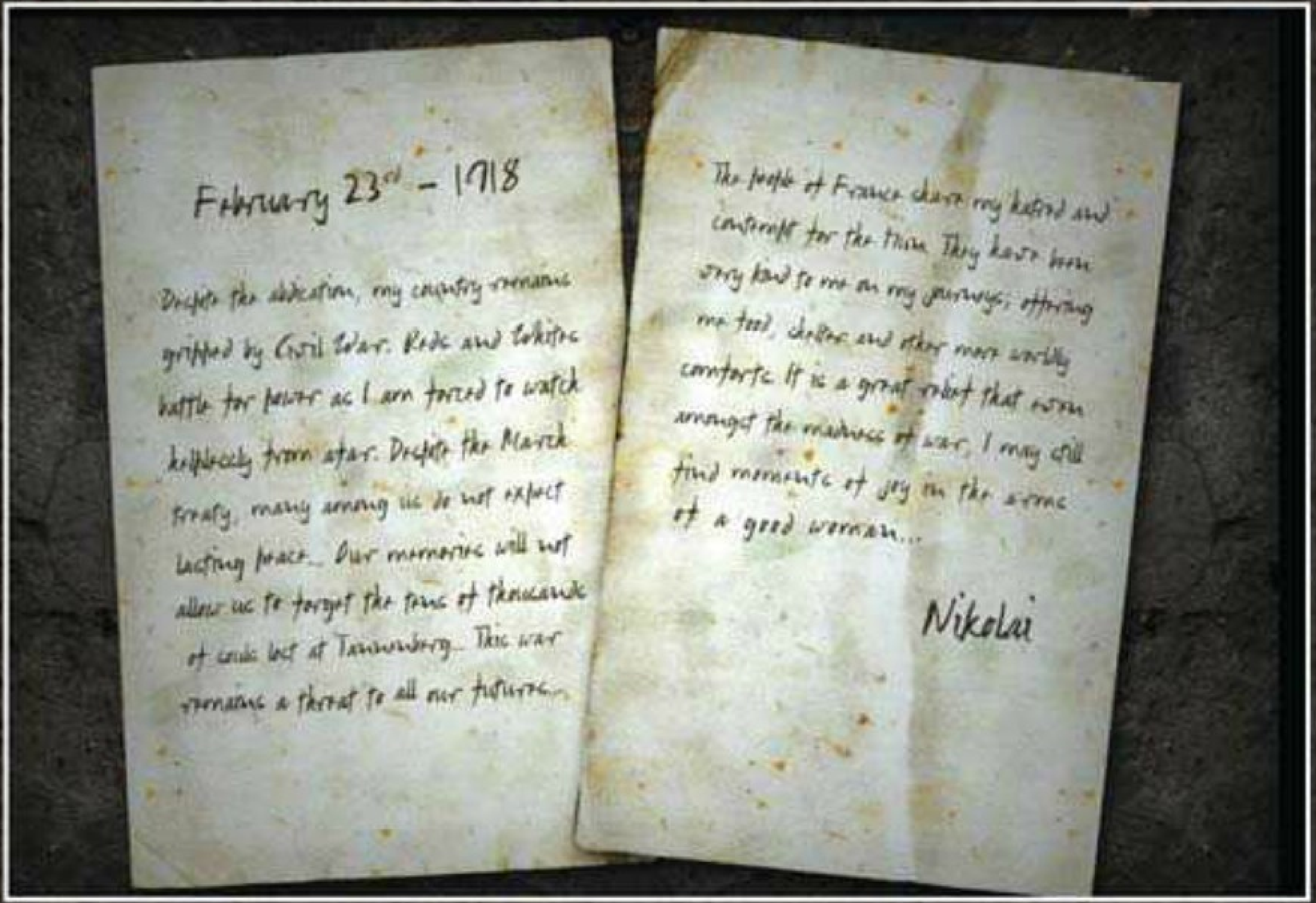
前半段提到天皇召唤武雄，以及提到了关于武雄在Mukden战役中的内容。后半段则表示武雄在任务中感到越来越不安，并将这种不祥的预感写在了信中。

尼古拉的第二封信

"February 23rd，1918

我们国家仍在爆发内战，我不得不从远处眼睁睁看着他们争权夺利，他们无视条约上的内容，看来我们国家的人并不期盼和平……我无法忘记在Tannenberg事件中失去生命的人们，这场战役对我们的未来造成了威胁……

法国人民理解我的愤怒并且鄙视那些匈奴，他们对我非常好，为我提供食物、住处以及更多的帮助。我从没想过在这种疯狂的战争年代会从一个女人的怀中找到快乐的时光……



February 23rd - 1918

Despite the abdication, my country remains gripped by Civil War. Reds and Whites battle for power as I am forced to watch helplessly from afar. Despite the March treaty, many among us do not expect lasting peace... Our memories will not allow us to forget the tens of thousands of souls lost at Tannenberg... This war remains a threat to all our futures...

The people of France share my hatred and contempt for the Hun. They have been very kind to me on my journeys, offering me food, shelter and other more worldly comforts. It is a great relief that even amongst the madness of war, I may still find moments of joy in the arms of a good woman...

Nikolai

▲尼古拉的第二封信。

解析

同时尼古拉的国家爆发了内战，他被困在了法国。他在信中提到法国人民都很友好，并且他在那里找到了所爱的女人。

邓普西的第二封信

"April 14, 1918

经过长时间等待，我们终于尝到了战斗胜利的滋味。在 Belleau Wood 战役中我们发动了“春季攻势”。我甚至听到 Fritz 叫我们“魔鬼狗”，让他们去死吧，这就是我的回应。获取的情报表示我们并不是了解德军威胁的惟一国家，俄罗斯和日本都打算从中分一杯羹，看来事情变得有趣起来了。

解析

在邓普西的信中描写到，德军的科技优势已经越来越明显，在 Belleau Wood 战役中邓普西参与到了战斗中并取得了胜利，同时他也得到了日本和俄罗斯打算揭露德军阴谋的情报，他需要马上了解到真相并试图与 935 组织的首脑取得联系。

瑞奇陶芬的第二封信

"May 13, 1918

Pablo Marinus 为我们提供了非常有价值的信息，我们现在正站在美丽新世界的边缘，经过测量发现，这里可能是最大的 115 元素产出基地．我们需要马上开始行动。

马克西变得越发痴迷，他忘了我们的首要任务，反而去追逐那些非现实的内容。我想那个女孩儿已经逐渐残害了他的意志，我必须向 935 组织的领导汇报他目前的状态……

解析

935 挖掘工作越来越顺利，他们在 64 号挖掘现场找到了大量的 115 元素。而萨曼莎也在不断呼唤马克西，并告诉他自己是他的女儿。不过马克西并不相信此事，他开始怀疑自己是不是精神出了问题。马克西将此事告诉了瑞奇陶芬，瑞奇陶芬认为马克西可能精神出现了不稳定的现象。瑞奇陶芬信中提到的 Pablo Marinus 在后来并没有被提及，我们只知道他对 115 元素非常了解，而他在日记中被 935 集团获得，瑞奇陶芬在信中提到了这点，同时瑞奇陶芬在信中向 935 集团的领导报告了马克西的情报。

Excavation Site 64录音6

马克西

当我早上醒来，我就昼夜开始研究这个地点的神秘事件。有人报告说看到了从土堆中出现的古代人，我怀疑这是个编造的故事，但是早上已经有很多人开始失踪或者死亡。

解析

然而事态始终是发生了，来自 Agarthan 的丧尸已经开始通过 115 创造的传送点来攻击在这里工作的德国人，并试图将装置摧毁。

世界大战蔓延到了 64 号挖掘地，科学家仍然保持在周边的研究工作，幸运的是德军拥有先进的武器得以保障这片领域不被侵犯。不过飞机从头上飞过的场景仍然随处可见。在研究最后，马克西博士终于发现黑胶唱片对于这里字符的影响。

瑞奇陶芬最后的声明

在短短的数月内，935 组织致力于通过 115 元素制造奇迹武器的进展远远超过我们的想象。

然而我们的工作并非没有风险。

古代的恶魔从土中释放，并将整个营地摧毁。

马克西已经向疾病低头，我必须采取某种极端措施来确保他不会失去理智。我现在正在一个人面对不确定的未来。

解析

■被感染的圣殿骑士丧尸。

从片头动画中得知在一次 64 号挖掘场的挖掘当中，远古的圣殿骑士遗体在受到 115 元素的影响后变成了丧尸，之后开始袭击人类，很快丧尸到处传播，变得无处不在。马克西博士和瑞奇陶芬临时使用从 Alcatraz in 1933（监狱地图的恶魔岛）的囚犯血液（被称为丧尸血）逃生，这可以让某人暂时变成丧尸。然而这并不管用，马克西最后仍然被丧尸所杀。与此同时，邓普西、尼古拉和武雄等人也赶到此处。瑞奇陶芬赶在马克西变成丧尸前切掉了他的脑子，放在一个液体罐子中得以保存。

■被切掉脑子的马克西。

■正在手术中瑞奇陶芬与众人相遇。

▲瑞奇陶芬持有写着监狱地图四名囚犯号码的血液。

后面就是游戏开场后的内容，在四小强碰面时，瑞奇陶芬正在切除马克西的脑子，众人要求瑞奇陶芬将他们送回各自的国家，不过瑞奇陶芬督促他们眼下应该先解决这个丧尸事件。萨曼莎开始控制丧尸行动，不过从丧尸眼睛的颜色看来她只能控制之后被咬的丧尸，之前的圣骑士丧尸和 Agarthan 丧尸则无法操控，它们始终保持原本的蓝色眼睛。

接着就是玩家在游戏中解彩蛋释放萨曼莎的过程。萨曼莎开始与四小强对话，并请求众人将她从 Agartha 解放。首先要去找元素石，众人成功将所有元素石打造的法杖升级，并按照指示将所有步骤完成。过程中他们利用零件和马克西的大脑组合，使其以无人机的形态重新“复活”。一个有趣的细节是瑞奇陶芬对复活后的马克西道歉，称切掉他的脑子是惟一的方法。如今的马克西可以帮助四人战斗，并且可以飞行。最后众人再用四元素的拳套打开 Agartha 的通道，终于释放了被困的萨曼莎，迎来了结局。

地图中有一个有趣的细节，在四把杖的房间存放着四个转盘，其中白色的灯会闪烁一组莫斯代码，破译后得到下面这段文字

WARN MESSINES
警告
SOMETHING BLUE IN THE EARTH
有一些沮丧的事情在地球发生
NOT SAFE
没有安全
WE GREW WEAK
我们逐渐减弱
THOUGHT IT WAS FLU
曾认为这是流感
MEN BECAME BEASTS
人变成了野兽
BLOOD TURNED TO ASH
血已化成灰
LIBERATE TUTE DE INFERNIS

其中最后一句 LIBERATE TUTE DE INFERNIS 是拉丁文，翻译过来是 Free yourself from hell（从地狱释放自己）。

此外这张地图中还可以搜集到一些拼图碎片，在将它们全部拼起来后会得到上面这张图。图中所要表达的应该是代表 4 小强是英雄的化身，其他信息目前还无从得知。

结局

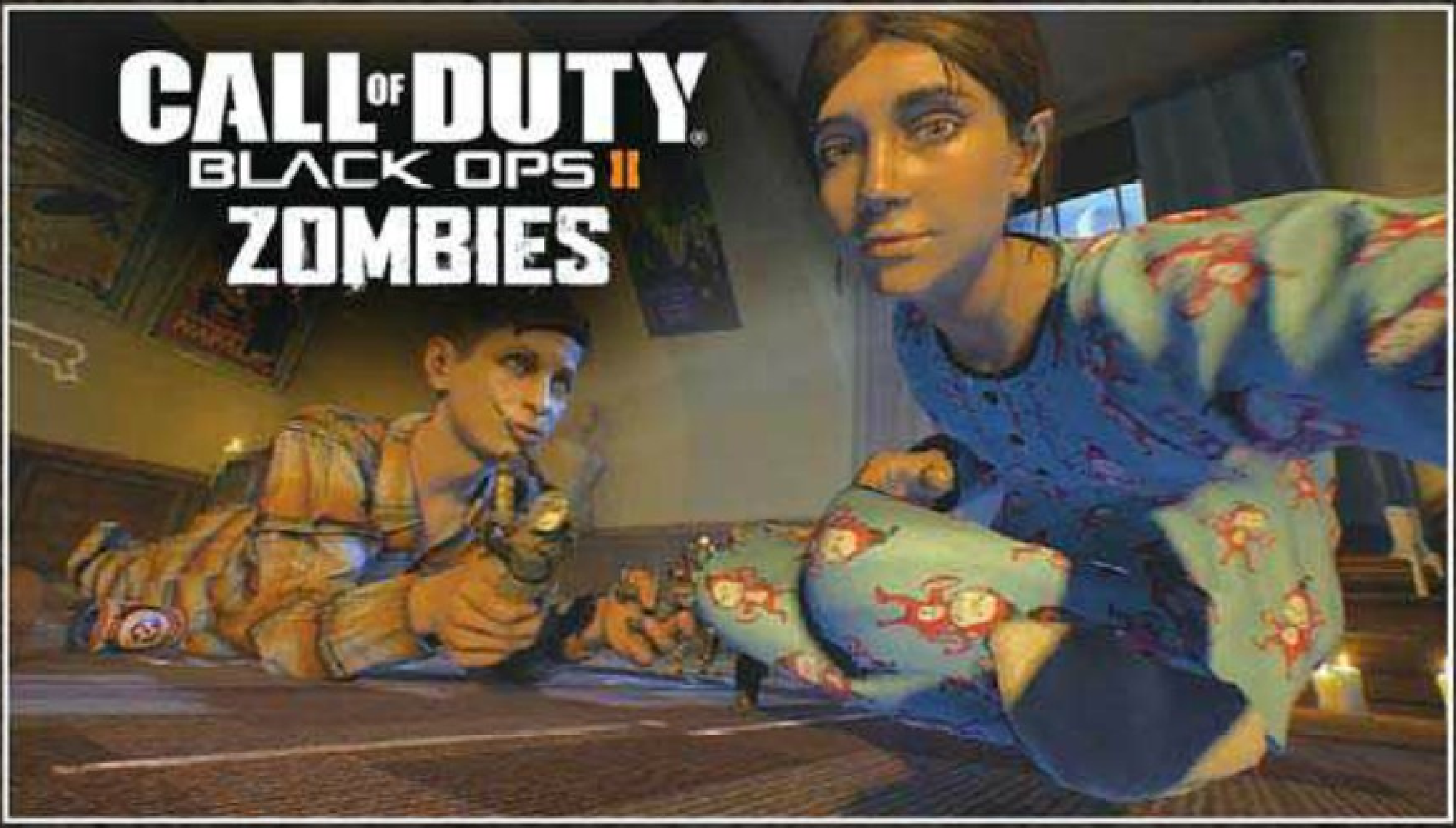
如果简单从表面来看，结局说明了丧尸世界只不过是萨曼莎和朋友玩的一个游戏。粉丝们第一反应就是“坑爹，偷懒”。相信大部分玩家还是无法去接受这个结局的，仔细分析后会发现这个结局的确是有很多不合理之处，比如一个孩子怎么可能靠想象力来编造出这么多现实世界

▲与瑞奇陶芬外形极其相似的泰迪。

很难以获知的内容。从结果来看，这可能是制作组为了让系列终结而刻意安排的一个结局，不过也有很多国外玩家为这个结局加了自己的理解，这让结局显得更为圆润且更容易让 FANS 接受，下面就让我们来看看其中一条个人认为比较合理的“平行世界”结局理论。

通过游戏中 4 小强和马克西的努力，萨曼莎从 Agartha 的限制中解放出来后获得了无限的力量，她将时间与空间重塑到自己最理想的状态，这个所谓理想状态其实就是回到家中和自己的爸爸马克西在一起。于是她转移到了另外一个平行时空中，在这里有她最爱的父亲，小狗，而她一直以来仇视的瑞奇陶芬也成了自己的朋友，她将之前经历过的内容用玩具的方式展现了出来。

最后部分萨曼莎关于父亲有个计划的含义是这样的：结合前面的对话，“小瑞奇陶芬”希望丧尸世界是真的，于是萨曼莎说马克西有个计划，这个计划可能就是马克西准备重塑 935 组织，如此一来，另一个平行世界的轮回即将开始……



至此丧尸世界的故事似乎就此完结，系列积攒了大量包括笔者在内的狂热爱好者，续作是肯定会有的，只是关于游戏是否还会延续之前未完的故事我们还不得而知。我们期待制作组给予死忠们一个更加疯狂的丧尸世界。

如果要严格地去评判，《黑道圣徒Ⅳ》的DLC内容实在是有应付差事的嫌疑，这点从低廉的季卡价格就可以看出来。而制作组也没有令购买了季卡的玩家“失望”，两个剧情DLC的长度合起来可能还过不了五个小时，除了算是给玩家们把游戏光盘再塞进去X360里一个理由，其娱乐价值实在有点低。不过话说回来，简单也有简单的妙处，例如两个DLC在恶搞程度上可谓完全继承了本体的衣钵，在有限的故事流程里塞满了恶搞和三俗要素，玩起来是绝对不会让人感到单调无聊的，加上两个DLC的全成就难度低得不可思议，已经购入本体的玩家拿来玩一玩补全成就倒也值得，更何况游戏还奖励了不少好玩的武器和搞怪的“小伙伴”，回头还可以用来在本体里面爽一爽哦。

文 稀饭 美编 心の永恒

首个DLC Enter the Dominatrix

这个DLC就是《黑道圣徒Ⅳ》的原型，而Volition似乎也没有太花功夫把这个原型DLC搞得像模像样一点，所以玩起来有点类似于游戏本体的阉割版。玩家可以使用一大部分超能力，完成游戏中的五个任务，来经历圣徒帮成员们狂想中的拯救虚拟世界之旅。因为任务本身的内容实在没有什么难度，除非玩家本身没有完全通关，不然完全就是碾压，所以本次攻略以讲解成就获得方法为主。

任务一：Save the Planet

●任务指引

首个任务的内容简单得不可思议，玩家就是需要一路杀到辛尼雅克的老巢，然后将他一枪毙了，而这过程当中基本上不会遇到任何麻烦，如果玩家已经把起码一把武器升至全满，那就更简单了。惟一需要注意的就是这一段任务当中玩家还是没有超能力的，所以不要从太高的地方跳下，避免摔死浪费时间。

●成就指引

All Too Easy 10点

成就说明 在五分钟内完成“Save the Planet”

获得方法 基本上只要玩家不磨磨蹭蹭，这个任务实在花不了五分钟，而且根据很多玩家报告看来，这似乎是一个剧情成就，所以就算过了五分钟也可以拿到。

任务二：Meet the Dominatrix

●任务指引

本关开始玩家会获得超能力，不过不是很齐全，但有冲击波和念动力还有飞檐走壁的能

黑道圣徒Ⅳ		Deep Silver	动作冒险
X360	Saints Row IV		美版
	2013年8月20日	本地1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

力就够用了。之后玩家需要去拯救皮尔斯和珊迪，对手都是些被 Dominatrix 改造成性工作者的 NPC，强度不高，不过如果玩家选择的是最高难度，最好悠着点，如果角色在本任务中死去，就无法获得“Indomitable”成就，需要重打任务。在这个任务里，玩家可以着手改造游戏里给出的三款新武器，分别是火焰喷射器、榴弹枪和迷你机关炮，如果手头资金充足，可以把武器都改满，然后就在户外杀不断来袭的敌人，在这个任务里，就算玩家把恶名槽蓄满也不会有外星人监察者刷新，所以可以安心杀敌凑够三把武器的杀人数，并完成相应的成就。最后，前去和 Dominatrix 对战，把她打倒后任务完成。

●成就指引

Indomitable 10点

成就说明 在“Meet the Dominatrix”中一次不死完成任务

获得方法 如果玩家升满了所有升级选项又选择了轻松难度，想要在这个任务里死掉还真有点难度，不过因为本作采取的是拾取恢复道具的方式来回复生命值，所以打法太奔放的玩家最好谨慎一点，只要靠枪械对射配合超能力辅助，玩家绝对是立于不败之地的。

Hello Little Friend 5点

成就说明 使用迷你机关炮（Minigun）杀死 250 个敌人

获得方法 具体解法参考任务指引部分，注意这把武器单发伤害不算特别高，所以最好尽量对准敌人脑袋扫，可以提高效率。

OMGWTFBBQ 5点

成就说明 使用火焰喷射器（Flamethrower）杀死 100 个敌人

获得方法 具体解法参考任务指引部分，这把武器射程太短，杀敌速度也非常一般，最好升级一下威力和射程再用于刷杀人数，同时因为要比较靠近敌人，记得注意生命值，别不小心死了影响其他成就获得。

Ultimate Hot Potato 5点

成就说明 使用榴弹发射器（Grenade Launcher）杀死 100 个敌人

获得方法 具体解法参考任务指引部分，榴弹发射器的射程比看上去要短，爆炸范围也不太理想，所以用起来和火焰喷射器有点类似，而且这把武器携弹量比较低，没有升级到无限子弹的玩家最好多多改造弹容量，免得打两发就要装弹。

任务三：At the Races

●任务指引

这关比较搞笑的地方是玩家可以遇到《黑道圣徒 3》中的老朋友兹莫斯（Zimos），相信大家都记得他那用歌唱来与人交流的古怪语调。游戏一开始的流程全部都是在 SM 俱乐部里进行，内容都不怎么难，无非就是杀敌和与 SM 国王决战，惟一的难点是最后的人力车夫赛部分，这里的相关成就“Rigging the Race”要求玩家在比赛中干掉所有对手，而只要兹莫斯的人力车冲线，这个阶段就算是完结，玩家只能靠重打任务来再试一次，所以最好在冲线前看到杀光敌人无望时就赶紧读取检查点。完成比赛后，任务就结束了。

●成就指引

Rigging the Race 10点

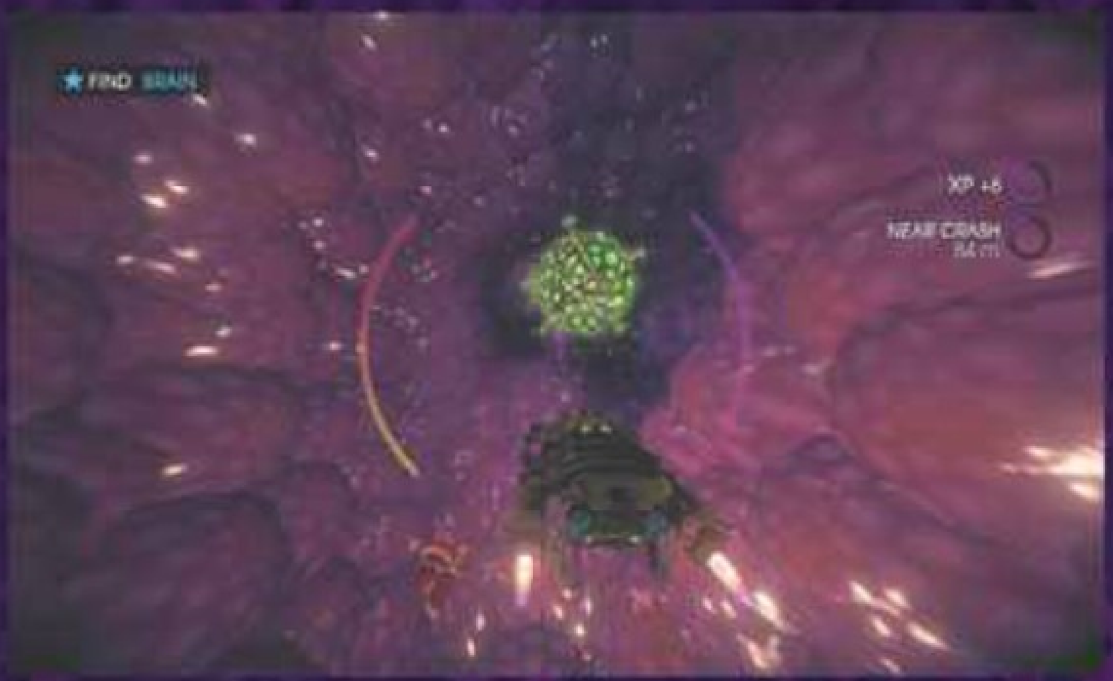
成就说明 在人力车赛中冲线前解决一切对手

获得方法 能够一枪秒杀几乎所有东西的瓦解步枪在这关非常好用，所以记得在进行任务之前换上，而且把它升满，之后只要在比赛中对准车夫们射击，保证一枪一个，冲线前把敌人都秒杀掉就可以获得成就。

任务四：Pop His Top

●任务指引

非常简短的一个任务，其实就是一个轨道射击游戏，玩家可以通过射击或撞击来摧毁路上遇到的绿色病菌，而红色的则需要绕开，因为视角安排比较不靠谱，而且飞船体积有点太大，所以这里最常遇到的麻烦是撞上墙壁机毁人亡。还好飞船的轨道是不变的，所以玩家们只要背背版就可以通过。成就“Health Inspector”的要求是击毁一路上碰到的绿色病菌，第一次玩的情况下可能会比较难达成，但因为本关重玩起来比较方便，病菌的位置也同样是固定的，所以多试两次应该就可以搞定了。



●成就指引

Health Inspector 10点

成就说明 在“Pop His Top”任务中用飞船射击或撞击摧毁一切绿色病菌

获得方法 基本解法已经在任务指引里说清楚了，另外请注意本成就似乎有一个良性 BUG，有时候漏了一两个绿色病菌也可以获得，所以有时候就算错过一两个病菌也不用立刻读取检查点，试试玩到最后，说不定就会发现成就已经解开了。

任务五：Escape the Dominatrix

●任务指引

完成任务开头的一小部分内容后，玩家会发现自己似乎回到了第一个任务中，别担心，纯粹是游戏设计上的恶搞，很快玩家就会开始和 Dominatrix 战斗。她就是个有超能力的 NPC 而已，战斗力算不上多强，每当把她生命值降到一定程度，她就会暂时撤退并召唤一堆杂兵，战斗力非常低，将他们清光后 Dominatrix 再次出现，如是三次，就可以打倒她，获得成就“Bow to the Boss!”。

●成就指引

Bow to the Boss! 15点

成就说明 击败 Dominatrix

获得方法 剧情成就，完成“Escape the Dominatrix”后会立刻获得。

Friend of the Raptors 20点

成就说明 完成“Enter the Dominatrix”DLC 里的全部五个任务

获得方法 在玩家看完结局动画和获得奖励的汇报后自动解锁。

Walking the Dinosaur 10点

成就说明 与新伙伴“小鸡聂德的祖先”度过 30 分钟游戏时间

获得方法 在完成最后一个任务后，游戏会奖励玩家一个新伙伴，那就是小鸡聂德的祖先。这个角色的典故来自于《黑道圣徒》第一作，玩家会获得一个穿着小鸡吉祥物服装的伙伴，那就是小鸡聂德。而现在这个穿着迅猛龙吉祥物衣服的同伴就是他的祖先，因为根据目前的生物考古理论，鸟类是由恐龙进化而产生的……好冷！要和这个角色度过 30 分钟还是蛮简单的，带好他进入虚拟铁港城，随便招惹一下警察，然后躲进武器店里的柜台后方，迅猛龙聂德就会在店外和警察大战，玩家可以随便去干点别的，记得时不时动一下主角免得主机自动进入暂停状态就好。不过因为聂德有可能会因为被击倒而需要救援，玩家可以再呼叫两个有超能力的伙伴和一堆支援帮他减轻一下压力，等游戏时间超过 30 分钟后，成就解锁。

第二个DLC How the Saints Save Christmas

比起首个 DLC,这个在圣诞节即将到来之前推出的 DLC 长度要更短一些,如果只是快速地完成三个任务,只需要不到一个小时。不过其实这个 DLC 并不是仅仅如此,因为它还加入了新的活动内容和收集,还有文字游戏冒险,所以在丰富度上还是令人满意的。除了任务和成就指引,下文还会给出收集品所在位置的描述,因为游戏中的任务场景几乎都没有地图,所以只能采取文字描述的方式,感到不方便的读者不妨请试试参考光盘中的收集视频。

任务一：Miracle On 3RD Street

●任务指引

虽然是第一个任务,但还是蛮复杂的,玩家一开始没有任何超能力和武器,还穿着土得不行的圣诞毛衣,非常滑稽。直走看到一个舞台,上面就放着第一个收集品(Letters to Santa 1)。之后按照指示前往商店拿取气弹枪,记下这里的位置,因为这里的屋顶上有第一个冒险文档(Text Adventures 1),回头取得超能力后可以回来拿。剧情过后,一边射倒不断出现的姜饼士兵一边朝着 Clawz 驾驶的鹿车走,靠近后对着鹿车射击,子弹会反弹,打伤玩家的眼睛,不过只是暂时效果。同时圣诞老人出现,需要玩家在规定时间内前去救援。

根据下一个目标指引来到附近的公园,先触碰中央圣诞树前的大礼物盒子,获得成就“Our Gift to You”。同时在圣诞树正面的舞台布景板后方有一封信(Letters to Santa 2),之后任务会要求玩家通过打击场景中标出的铃铛来逐步恢复自己的超能力,这里的标准做法是走到铃铛旁按 Y 键来敲,但记得千万不要这么做,因为想要拿到成就“...A Saint Gets a Gun”就必须使用跑动带来的撞击或是直接用气弹枪射击铃铛的方式来敲响全部六个钟。记得在取得超级跳跃能力后,回到刚才拿到信件的舞台布景板后,把视角往上看,就会看到位于建筑物正面上方的另一封信(Letters to Santa 3),跳上去拿走的同时落在屋顶上,稍微观察一下就会看到一个冒险文档(Text Adventures 2)。

任务进入到下一步,玩家需要去目的地寻找一个投影机,它被冰冻在一个人工水池中,先别急着用重踏击碎冰层,清光附近的敌人,搜索一下池子附近的礼物盒堆,里面会有一个冒险文档(Text Adventures 3),然后跳上附近屋顶观察一下,可以看到一封信(Letters to Santa 4)。

最后,按照任务要求用念动能力把投影机带去目标处的汽车电影院里,别忙着安放投影机,因为投影支架所在的屋顶上有一个冒险文档(Text Adventures 4),而投影的荧幕顶部还有一封信(Letters to Santa 5),拿齐这两个后,安装好投影机,Clawz 会出现和玩家交战,他就是一个有着超能力的普通 NPC 而已,所以要击败他并不难,将他打倒后,前去对其发动终结技,之后任务完成。

●成就指引

...A Saint Gets a Gun　5点

成就说明 使用枪击或奔跑撞击来敲响六个圣诞钟

获得方法 解法已经在任务指引里说明了,有两个钟位置比较远,不过此时玩家已经获得了超能力,所以赶过去也很方便,只要别走太快,记得拿走气弹枪店上方的收集品就好。

Our Gift to You　25点

成就说明 拿取制作组留给玩家的礼物

获得方法 任务指引里已经提到礼物的位置了,这里就不重复了,因为礼物本身会有黄色高亮显示,所以玩家只要留心观察,肯定不会错过。

任务二：Fight Before Christmas

●任务指引

第二个任务直接把玩家带到了北极,也就是圣诞老人的地盘。这里和第一个任务一样没有地图,而且区域尺寸还不小,更烦人的是,如果想要解开成就“Get that Kid to a Psychologist”,还需要找到地图上六个被塑造成奇怪模样的雪人。从玩家出现的地点往城镇稍微走一小段路,就会看到一个穿着武装站在篝火旁的雪人(Snowman Vignettes 1),之后进入城镇大门,跳上右方的屋顶,按照小地图标出的东方走,就会在一栋屋顶上找到一封信(Letters to Santa 6),同时附近还会找到一个在自杀的雪人(Snowman Vignettes 2)。然后从这里起跳,向北方飞过两条街,寻找一个酒馆,里面会有几个醉酒的雪人(Snowman Vignettes 3),而在不远处街道的一个短短的死胡同里,有一个在举重的雪人(Snowman Vignettes 4)。之后寻找一个有鹿车起飞跑道(一个弧形翘向半空的木质跑道)的屋子,在其前方不远处的屋子旁,有一个双头雪人(Snowman Vignettes 5)。最后回到入口,往左走,直到看见一个驯鹿棚,来到这个建筑的最左方,朝着北方走,经过第一栋屋子后右转,就会看到三个雪人组成了雪人蜈蚣(Snowman Vignettes 6)。

搞定雪人收集后前往城镇中心,击败敌人后,会发现圣诞老人大屋的门被一根糖果棒给锁住了,这里玩家需要靠近糖果棒,不停按下 Y 键让角色去舔,直到将糖果棒舔断……过程比较漫长,可能需要个两分钟左右,千万不要放弃或直接前往副目标处,不然就拿不到成就“How Many Licks Does it Take?”。把糖果棒舔掉后会发现大门还是打不开,前往两个副目标处去爆机械驯鹿的菊花吧,其中东方的驯鹿棚二楼有一个冒险文档(Text Adventures 5)。搞定后前往礼物包装处,击败背叛了圣诞老人的精灵 Twinkle,进入包装处后立刻往左看,会看到货架最里面放着一封信(Letters to Santa 7)。

任务的最后,玩家被伪装成礼物送进了圣诞老人的办公室,场景切换完成后不用急着加入战斗,180 度转身,一直走就可以在场景尽头的右方找到冒险文档(Text Adventures 6)。在场景里协助圣诞老奶奶搞定来袭的敌人,顺便在圣诞老人的办公室里拿走一封信(Letters to Santa 8),之后只要成功杀出办公室之外,前往有鹿车起飞跑道的房子驾驶鹿车飞走即可完成任务。

●成就指引

How Many Licks Does it Take?　15点

成就说明 舔掉封锁大门的糖果棍

获得方法 解法在任务指引里有说明,在玩家舔的过程中还会被任务提示各种吐槽,非常欢乐。

Get that Kid to a Psychologist　5点

成就说明 找到六个奇怪的雪人

获得方法 详细地点已经在任务指引中列出,当玩家看到这些雪人时,圣诞老人只要在玩家身边,就会给出评论,也算是告诉玩家这个雪人已经被累记到成就当中了。

任务三：The Santa Clawz

●任务指引

最终任务分为两个部分，第一个部分是使用高科技鹿车去派发礼物，因为场景使用的是虚拟铁港城，所以这里玩家首先要做的是打开地图，确认地图右下角的星型岛屿所在之处，然后把鹿车变成飞行形态，直接赶到那里，对着辛尼雅克的雕像手掌发射礼物，拿下成就“He's Still on the Naughty List”。之后返回任务地点，按照要求投放礼物，然后前往目标地点开始 BOSS 战。此时的 Clawz 造型变得和外星人监察者非常像，能力也差不多，和他交战的过程都有很详细的提示，这里就不多嘴了，反正过程非常地流程化，按部就班就可以将其打倒。不过在做到这一点之前，请玩家在落地后先直接来到右前方的建筑处，在其大门外的楼梯走廊上有一封信(Letters to Santa 9)，之后回到交战区域，然后看向左方，会看到一个小型公园，里面的一座拱桥上漂浮着武器北极糖果棒，附近还有一个蜡烛台，在烛台的左方就放着一个冒险文档(Text Adventures 7)。最后击败 Clawz，系统就会自动奖励玩家最后一个冒险文档(Text Adventures 8) 和最后一封信(Letters to Santa 10)，同时玩家会获得“*BEEP* YOU, CLAWZ! ”

●成就指引

He's Still on the Naughty List 5点

成就说明 派给辛尼雅克礼物

获得方法 任务指引中已经有提及，记得礼物是要射击到手部，打在其他地方是不算的。

Dear Santa 5点

成就说明 找到所有写给圣诞老人的信

获得方法 所有信件的位置已经在上文中给出，这里提醒一下玩家，获得的信件是可以在回到飞船后前往休息室的电脑处查看的。

A World Without Christmas 5点

成就说明 找到所有冒险文档并完成冒险文档的问答游戏

获得方法 所有文档的位置已经在上文中给出，但是收集完还不算搞定，玩家需要前往飞船的休息室，在电脑中打开 text adventure 页面，里面共有八个选项，分别对应八个冒险文档，里面每描述到一个关键情节就会出现三个选项，玩家必须选择正确的一个才能够把剧情发展下去。不过选错也不会有什么问题，只是会进入吐槽页面然后退回三个选择处让玩家再选而已，所以哪怕没有攻略指示玩家们也可以自己完成，不过为了提高完成的效率，下面将列出每一个问题的正确答案。在完成冒险问答后，成就解锁。

答案一览

冒险文档 1
Holidays Past and Present

第一问答案：Had Been Kidnapped

第二问答案：A Stranger Visitor Arrived One Day

第三问答案：Something Else

第四问答案：To Destroy the Holidays

冒险文档 2
The Rise of Clawz

第一问答案：Twinkle

第二问答案：The North Pole

第三问答案：The Flying Reindeer

第四问答案：A Renegade Elf

冒险文档 3
A Christmas Peril

第一问答案：The Production of Dangerous Toys

第二问答案：Anyone Who Was Sane

第三问答案：Eternal Torment and Pain

第四问答案：Turn Into His Special "Soldiers"

冒险文档 4
A Full-Fronted Assault

第一问答案：New Year's Eve

第二问答案：An Army of Children

第三问答案：A Rogue Elf

第四问答案：The Saints

冒险文档 5
Tinsel

第一问答案：Assemble The Crew

第二问答案：The Boss

第三问答案：But They Didn't

第四问答案：That Will Be Told In The Next Text Adventure Segment

冒险文档 6
Operation Holiday Hustle

第一问答案：Hitting Enough People With It

第二问答案：Cropdusting!

第三问答案：Clawz's Forces Attacked Us

第四问答案：Clawz Won

冒险文档 7
Last Ditch Effort

第一问答案：The task Master Twinkle

第二问答案：Lead a Worker Uprising

第三问答案：Taking Out Twinkle

第四问答案：Zinyak's Time Machine

冒险文档 8
The Future

第一问答案：The Museum Was Closed For The Holidays

第二问答案：Johnny's

第三问答案：Kinzie's

第四问答案：My Place

第五问答案：The Door Opened!

***BEEP* YOU, CLAWZ!** 15点

成就说明 完成本 DLC 的所有三个任务

获得方法 剧情成就，击败 Clawz 后就可以获得。

A Very Genki Holiday 10点

成就说明 完成所有 Genki Holiday 活动项目

获得方法 这个活动需要在玩家通关 DLC 后才会在虚拟铁港城中解锁，其内容就是本体里元气猫大投篮的圣诞节版，投掷的物品都变成了烛台和圣诞树，而且投掷框不再全部是固定的，有的会移动，所以玩家需要看准机会再投掷。因为成就要求只是完成，所以玩家们不需要有压力，哪怕是全铜牌也可以解锁成就。这个活动项目的内容是固定的，所以高难度项目就算打不过，也可以多试几次靠背版搞定。

Make a List, Check it Twice 10点

成就说明 完成所有 Naughty and Nice 活动项目

获得方法 和前面的成就差不多，这个活动项目也是靠着通关来解锁，其内容就是游戏本体里飞机大屠杀的圣诞变体，玩家需要对场景中标有蓝色的建筑投放礼物，并用炮火击毁红色的建筑。游戏的限时不算很紧，但跟大屠杀不一样，射击无关的目标是得不了分的，所以玩家需要考虑如何在最快的速度下用最合理的路线完成礼物投放和轰炸。这个成就同样只要求完成项目，不要求金牌，所以要搞定还是很简单的。

文 纱迦 美编 小瑟

备受期待的《生化奇兵 无限》的第一个剧情 DLC：葬于深海（Burial at Sea ,Episode 1）终于在 2013 年的 11 月 12 日和各位玩家见面了。虽然流程不长，但悬念迭生的剧情和丰富的玩法还是使 DLC 值回票价，重回销魂城和系列象征的回归也使很多系列老玩家惊喜不已，让我们重回 1958 年那依旧繁华的销魂城吧！

生化奇兵 无限	2K Games	主视角射击
X360 BioShock Infinite		美版
2013 年 3 月 26 日	1 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

全收集流程攻略

EWITT INVESTIGATION → MARKET STREET

流程

1. 一开始观看剧情，可以自由操作后帮伊丽莎白点烟后出门，一路跟着伊丽莎白，然后搭乘电梯来到下层。

2. 从电梯出来后来到一二代玩家相当熟悉的科恩剧院（COHEN'S），得知要想进入首先要有戴上面具证明自己的会员身分。然后玩家必须依次去三家店铺里“借”一个面具，三家店铺分别是 RAPTURE TRUE RECORD、THE ARTIST'S STRUGGLE， 以及 THE GOLDEN RULE。取得面具后原路返回，进入剧院后观看剧情，流程的第一部分结束。

收集

1. 一路跟着伊丽莎白走，在途中的一个房间（上面写着 907），里面的柜台里放着 AUDIO LOG(Audio Enthusiast 1/17)。

2. 出电梯后左转上楼梯，在服装店（MAISON VOSGES），里面有 AUDIO LOG（Audio Enthusiast 2/17）。

3. 科恩剧院对面，THE GOLDEN RULE 旁边， 在 THE WATCHED CLOCK 里面有 AUDIO LOG（Audio Enthusiast 3/17）。

4. 取得上一个收集后出门会遇到一扇上锁的门，打开后发现 AUDIO LOG（Audio Enthusiast 4/17）（密码：2076）

ARRIVED AT FORTAINE' S STATION → THE PAVILION: FIRST FLOOR

流程

1. 游戏正式开始后一路前进，取得 AIR GRABBER，利用它越过障碍，利用空降攻击和近身攻击可以不费一发子弹消灭敌人，然后后进入电梯。

2. 出电梯后发现去车站的路塌了不能走，往右继续前进。在这里简易说明一下本 DLC 的战斗要点，DLC 的特点是和本篇相比，无论是金钱还是弹药都变得无比短缺，但敌人相对比本篇脆很多，枪法不好的同学可以多利用潜行暗杀（绕到敌人背后按 Y），活用超能力削减敌人数量。先发制人能使游戏轻松不少。

3. 一路前进并利用天路来到二层，消灭敌人后能看到 FORTAINE PLASMIDS 和 JACK FROST'S VILLAGE，虽然流程需要我们先进入后者，但在这里我们还是首先进入左边的 FORTAINE PLASMIDS 吧。

4. 进入 FORTAINE PLASMIDS，消灭敌人后能取得能力 SHOCK JOCKEY，这个能力对于流程后面得收集和战斗都大有帮助，所以要优先取得。

5. 原路返回进入 JACK FROST' S VILLAGE，在尽头的大房间发生强制战斗，利用空降攻击可以轻松搞定，剧情过后伊丽莎白第一次展示了自己 TEAR 的能力，在以后的战斗中只要伊丽莎白在身边，玩家就可以使用这个能力了，操作和本篇一致。取得 Old Man Winter 后玩家就可以离开了。注意出门后会遇到一群敌人，正好可以利用一下刚取得的能力，轻松搞定后原路返回车站前。

6. 由于 Old Man Winter 关系到两个成就的取得，所以在这里简易说明一下,能力和魔鬼之吻（DEVIL' S KISS）操作差不多，单击发出冰球，长按设置陷阱，把敌人结冰后打碎可一击必杀，重复五次可解开成就 Break the Ice。

7. 利用结冰能力搭桥过去后，确定没什么遗漏之后就可以离开这个区域了。

收集

1. 发现路塌了之后往右走，消灭敌人后上楼，有一个蹲下才能进入的房间，进入后发现有个敌人，消灭后后旁边找到 AUDIO LOG（Audio Enthusiast 5/17），旁边还有一个开锁工具。

2. 返回一楼刚才敌人聚集的门前，利用刚才拿到的开锁工具打开门锁（上面有个招牌写着 THE DAILY BREAD），AUDIO LOG（Audio Enthusiast 6/17）在柜台里，旁边还有升级道具。

3. 继续前进，途中会遇到一间招牌为 HABERDASHERY 的店，里面有 AUDIO LOG（Audio Enthusiast 7/17）。

4. 来到天路前先不要上去，首先进入 HOME DELIVERY ELEVATOR 旁的 LADIES WEAR，进入后右转，在一家招牌为 JEWELERY 的店里能取得 AUDIO LOG（Audio Enthusiast 8/17）。

5. 出店后上楼，打开店内的密码锁后在房间里能找到 AUDIO LOG（Audio Enthusiast 9/17）（密码：9028）。

6. 在取得 SHOCK JOCKEY

的店前有一个锁上的保险箱，打开后能找到AUDIO LOG（Audio Enthusiast 10/17）。

7. 进入JACK FROST'S VILLAGE会看到一需要SHOCK JOCKEY才能打开的门，打开后在结冰的人旁边能找到AUDIO LOG（Audio Enthusiast 11/17）。

8. 回到TRAM STATION前，先不要前进，往左走，有一需要结冰能力才能前进的地方，AUDIO LOG（Audio Enthusiast12/17）就在路尽头的房间里，旁边还有一个升级道具。

HOUSEWARE

流程

1. 一出来就看到一个敌人，消灭后继续前进，然后玩家需要关闭数个通风口来继续剧情。打开门锁后会有一场大战，在这里玩家会遇到一种新的敌人：Ice Splicer，结冰能力对其无效，还相当耐打，而且一般都是和其他敌人一起出现，所以一旦遇到就用能力和重火力快速击倒他吧，以免夜长梦多。消灭敌人后该场景内有第一个需要关闭的通风口。

2. 关闭通风口后往左走，上楼进门（招牌为THE BISTRO），下层有几个敌人，由于下层是浸水的，所以可以先来上一发SHOCK JOCKEY，再利用伊丽莎白的能力就可轻松无伤清理敌人。下层除了收集要素和需要关闭的第二个通风口之外，还有DLC的新武器：Rader Range。（密码：3958）注意拿了武器之后会有敌人出现，正好可以试试新武器的效果，顺便刷一下相关成就。

3. 和Old Man Winter一样，新武器Rader Range也有自己专属的成就。该武器比较特殊，被攻击到一段时间的敌人会爆开，其爆炸还会波及到其他的敌人，对付杂兵效果奇佳，两种杀敌方式分别对应一个成就，所以不妨多用。

4. 返回刚才的大厅走另外一条路，一开门就发现大大的招牌写着CUSTOMER SERVICE，往里走就能发现收集要素和第三个通风口。

5. 关闭了第三个通风口之后进入对面的书店，里面其中一个敌人是Ice Splicer，敌人数量较多，觉得棘手的玩家不妨利用一下二楼敌人的炮台，利用能力魅惑之后能使战斗轻松不少。炮台附近就是第四个通风口。

6. 出书店后就是第五个通风口，进入房间后准备一下。把伊丽莎白送去对面开锁后就会迎来游戏里最后一场强制战斗。这次敌人数量多，而且也有例如Ice Splicer这样棘手的敌人。玩家可以利用场景中的天路打游击战，优先解决Ice Splicer，然后再慢慢利用地形优势消灭剩余的敌人，大威力的枪（如霰弹枪）也可以用一下，反正之后会有补给，不用白不用。

7. 门开了之后往右直走来到最后一个通风口前，剧情过后跟着伊丽莎白走，打开开关后原路返回，触发剧情后玩家就会迎来本DLC惟一也是最后的BOSS战：Big Daddy！

8. 有玩过一二代的玩家可能已经很熟悉它了，皮糙血厚近身攻击力高是它的特点。相对一二代，Big Daddy还是有点不同的，首先它会跳了，而且如果玩家被它的转头击中的话会被拉到它身边然后被追击。但即使如此，对付它还是不算困难，因为和一二代一样，利用SHOCK JOCKEY或Old Man Winter可以有效限制它的行动，再加上它移动缓慢，利用天路和它拉开距离和利用伊丽莎白的能力和它慢慢周旋即可，反正是最后一战了，什么大威力的枪都用上吧，但值得注意的是，新武器Rader Range对它效果不佳。

9. 战胜Big Daddy后回到刚才的通风口前，剩下的就是剧情了，让我们期待将要在3月发售的第二章吧。

收集

1. 在第一个通风口附近有一个毁烂了的电梯，里面有一个AUDIO LOG（Audio Enthusiast 13/17）。

2. 在拿到Rader Range的门前能找到AUDIO LOG（Audio Enthusiast 14/17）。

3. 在第三个通风口附近的桌上，能找到AUDIO LOG（Audio Enthusiast 15/17）。

4. 正对CUSTOMER SERVICE往右走，来到一需要开锁工具才能打开的门前（门前有两个敌人），打开门后能在柜台里找到AUDIO LOG（Audio Enthusiast 16/17），注意拿到该收集出门会遇到一群敌人，提前准备好战斗。

5. 掩护伊丽莎白开门后，先不要往右走，往左走利用结冰能力过去后，在房间里能找到最后一个AUDIO LOG（Audio Enthusiast 17/17）。

成就介绍

这个DLC没有难度要求，如果单纯只是为了成就而战，可以选择最低难度开始游戏。基本上通关加全收集就可以搞定大部分成就。

成就数量	250点/10个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	5小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

收集类的成就（例如Confirmed Luddite等）可以通过开始界面的“Chapter Select”来补完。例如玩家通关时漏掉了编号13/17的AUDIO LOG，只要选择附近的记录回收即可解除成就，哪怕此时游戏中不会显示后4个AUDIO LOG。

和本篇一样，所有累计类成就全部可以通过回到上一个检查点的方法来刷，如各种武器杀敌。不过游戏的检查点比正篇要少，所以用起来比较麻烦。

Down in the Briney 25点
成就说明 剧情相关。

Burial at Sea 50点
成就说明 剧情相关。

Going Places 25点
成就说明 剧情相关。

Audio Enthusiast 50点
成就说明 收集全部AUDIO LOG。（详情见流程收集部分）

Fully Equipped 10点
成就说明 为Old Man Winter或者Rader Range购买两个升级。
获得方法 前面的流程部分已经说了，本作比较缺钱，所以在取得这个成就之前，平时拾到的钱还是省点用吧。

Confirmed Luddite 10点
成就说明 摧毁10个敌方的炮台。

Cook and Serve 10点
成就说明 利用Rader Range杀死5个敌人。

Chain Reaction 50点
成就说明 利用Rader Range的爆炸的溅伤效果对15个敌人造成伤害。

Break the Ice 10点
成就说明 杀死5个被Old Man Winter冻住的敌人。

Snowball Effect 10点
成就说明 利用Old Man Winter的陷阱效果一次把两个敌人冻住。
获得方法 HOUSEWARE章节一开始的战斗中（具体地点就是流程中第一个通风口的所在地），战斗还没开始前玩家能发现右边有几个敌人聚集在一起，赶快扔一个陷阱过去吧。如果没解开的话读档重来就行。

软组织

主持人：纱迦

这一辑的《X360 专辑》出得比较晚，和上次相比有 4 个月时间，而距离 Xbox One 发售也有 3 个月时间。这段时间里，X360 表现还是很稳健，Xbox One 接近 400 万的销售成绩更是创下记录。只是因为对手 PS4 的表现更抢眼，才盖过了 Xbox One 的风头。不过眼看《泰坦天降》就要出了，港版 Xbox One 还没消息，要说软饭们心里不急那是假的。希望这一天能够早点到来吧！

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

主机相关

LIVE ID SINASRW：我是一名准备购入 Xbox One 的 X360 玩家，现在有几个问题想请教一下，万望赐教！1. 同一个账户，能否同时在 X360 和 Xbox One 上登陆？2. 玩 X360 的人能否和玩 Xbox One 的人语音聊天？3. 听说有些游戏的季卡是双版本共通的，比如购买 X360 版季卡，即可免费获得 Xbox ONe 版季卡，请问有哪些游戏满足这一条件。问题比较多，还望得到解答。另祝各位马上有钱！

1. 可以，没有问题。2. 很遗憾，不行，但可以发短讯联系。3. 目前（截止 2014 年 2 月）所有支持季卡的游戏都对应这一功能，你可放心购买。

Email 六三四贱：小白求问一个可能很初级的问题，X360 游戏在哪里调语音？我买了一些盘面上写着有中文的游戏，包括《横行霸道 V》、《古墓丽影》，但实际运行时没有中文。我听朋友说只要把系统语言设置为中文就会显示中文，但我照做了也没用。是不是因为我买的是欧版改的破解主机，结果被阉割了中文啊？

你的朋友说得没错，但注意中文有两种，简体中文和繁体中文，你必须设置为繁体中文，才能正常显示中文，这和破不破解以及什么版本没有关系。X360 的中文游戏都是繁体中文，如果把主机系统语言设为简体中文只会显示原文（英文或日文，一般是英文）。

Email yangyang：最近我的朋友从美国回来，帮我带了一张《辐射 新维加斯》，才 5 美元，简直不要钱。但是当我把游戏光盘放入主机，结果显示“地区不符”，这是不是锁区的意思？但我记得我明明打过美版《辐射 新维加斯》的啊，当时可是不锁区的。只是当时我的机器是港版，如今是日版，港日不是一个区吗，没理由以前可以现在不行吧？

美版《辐射 新维加斯》确实是锁区游戏没错，无论是港版机还是日版机都无法运行。你之前玩的应该是港版或者说亚版的游戏，这个版本可以正常在港版机上运行。事实上 X360 很多大作都是锁区的，比如《FIFA》。我们之所以能够正常玩到，全有赖于这些游戏专门发行了亚版。幸好如今 Xbox One 已经没有锁区的概念了，大家可以随意购买。

游戏相关

Email linling：不知编辑部有人玩过《DIG DUG》这个 XBLA 游戏没。我想知道那个挖光所有土地的成就怎样才能解除啊！我已经不止一次完成这个条件了，每次版面上除了最上方那排不能挖掉的土地外，其他地方已经完全挖光了，但依然不解成就啊，这是闹哪样！

Dig 这个成就确实有点 BUG 的意思。要想解除这个成就，除了要把能挖的土地全部挖掉之外，还有一个隐藏的条件，就是把一开始就空出来的区域也要挖掉。你可以理解为在这些区域中存在着一些看不见的土地。注意挖的时候要顺着默认方向来，比如玩家一开始自动挖出的垂直通道，就要垂直再挖一遍。而水平的怪物通道，就要水平再挖一遍。做到这一点后就应该没有问题了，该成就的解除时机是 GAME OVER 时。

Email 天下第四：我想问一下编辑部里有没有谁打《光环 斯巴达突袭》。我先打了 Windows Phone 版，然后再打 X360 版。原本听说可以通过云存档来自动获得全成就，但我试了一下很多成就都没跳啊，包括最麻烦的分数挑战。有谁帮忙看一下么。

这个游戏目前一共有 4 个版本：WP8、Win 8、X360、Xbox One，其中除 Xbox One 外其他 3 个版本成就一样。游戏确实可以通过云存档来联动成就，但不是全部成就都能自动跳出。在最新的版本中，玩家没有获得的成就通过完成相应条件还是可以解除的，只不过可能要多打几遍。而不是像过去一样就直接 BUG 掉了，所以玩家大可放心同步。

Email let it go：最近看了《冰雪奇缘》，对迪士尼的爱已突破天际，这时我想到去年有款《迪士尼 无限》，似乎没什么人提起。听说这个游戏和动视那个《天空斯派罗》一样，是要玩具才能玩的。我就想着不就是买迪士尼角色的玩具么，好像也没什么问题吧。不过在买之前还是想问一下这个游戏的素质如何，全成就难不难。

本作的素质只能说中等偏上吧，不过迪士尼真饭肯定会十分满意。和《天空斯派罗》一样，游戏会附赠部分玩具，供玩家正常游戏。游戏全成就难度不高，但有 4 人联机成就，换句话说你得找 3 个和你一样疯狂的真饭才能全成就，所以么……

光盘说明

●关于升级文件

使用方法： 先解压光盘中的 rar 压缩包，无解压密码。

★从本辑开始，已将每个升级文件按对应游戏分好文件夹，方便大家查找。同一个游戏随版本不同可能有多个版本，具体可以在附赠的 EXCEL 表格中查看。按读者要求，我们只赠送 NTSC J（日版）和 Region Free（全区）游戏的升级文件。

★对于大部分升级文件，只要设法将里面的文件拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。小部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。

★同一游戏不同版本的升级文件不会互相冲突，因此推荐将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益 BUG，在使用时请稍加注意。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

●关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。

黑暗之魂 II

本手册随盘附赠不能单独
更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
Xbox 360专辑光盘定价：35元